EXCELLENT COMIC SKETCHING TECHNIQUES

漫画素描技法

从入门到精通——临摹篇



临摹·易学
+
实用·权威

7

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

漫画素描技法
从入门到精通——临摹篇

C·C 动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

图书在版编目（C I P）数据

漫画素描技法从入门到精通. 临摹篇 / C·C动漫社著. -- 北京 : 中国水利水电出版社, 2012.5
ISBN 978-7-5084-9517-0

Ⅰ. ①漫… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画一绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第033943号

书　　名：漫画素描技法从入门到精通——临摹篇
作　　者：C·C动漫社 著

出版发行：中国水利水电出版社（北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038）
网址：www.waterpub.com.cn
E-mail:sales@waterpub.com.cn
电话：（010）68367658（发行部）
企　　划：北京亿卷征图文化传媒有限公司
电话：（010）82960410、82960409
E-mail:sales_bookexplorer@163.com
经　　售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印　　刷：北京机工印刷厂
规　　格：187mmx260mm 16开本 19印张 210千字
版　　次：2012年5月第1版 2012年5月第1次印刷
定　　价：39.80元

前言

Foreword

目前，漫画作为一大产业已在我国悄然兴起，其作为一种喜闻乐见的艺术形式早已为广大青少年甚至成年人所接受，国内越来越多的青少年对学习漫画充满热情，这也正是其兴盛发展的体现。本书的目的就是引领这些热爱绘画的青少年走进漫画的殿堂，在了解漫画基本知识的基础上，全面地学习绘制一张漫画的整个过程。

本书从介绍漫画的绘制工具开始，到讲解人物面部的绘制基础，阐述头身比例的重要性，介绍正确绘制人物动态的方法，提升人物魅力的服饰，进而学习比较复杂的构图，最后学习绘制大场景的方法。本书以最基本的漫画知识为主要内容，并准备了大量经典案例的绘制流程，详尽地解说绘制漫画的整个过程，让初学者能够更好地将学到的漫画基础知识融入到实际漫画的绘制中，同时也能让有基础的读者巩固漫画绘制技法。

漫画的创作虽然需要娴熟的绘画功底，但最不能缺少的是对于漫画的热爱和执着。学习漫画最有效的方法，就在于持之有恒的练习。本书为读者提供了大量精美的临摹案例和详细的绘画步骤，读者可以根据自己的程度进行临摹，锻炼画技，丰富想象力和创造力，并激发灵感，学会举一反三，最终不仅能够创作出具有出众的样貌、独特的造型和鲜明的性格的漫画人物，还能够快速而简练地将这些人物融入到各种各样的场景中，进而完整地呈现在纸上。

希望本书能够成为大家的良师益友，帮助大家实现绘制漫画的梦想。下面就让我们一起来学习吧！



编者

目录 Contents



第3章 107

漫画人物身体的经典案例

第4章 139

漫画人物动作的经典案例

第5章 173

漫画人物服装的经典案例



第6章 215

漫画构图的经典案例

第7章 255

漫画场景的经典案例





漫画绘制的基本知识

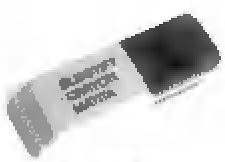
Lesson 01 绘制漫画的基本工具

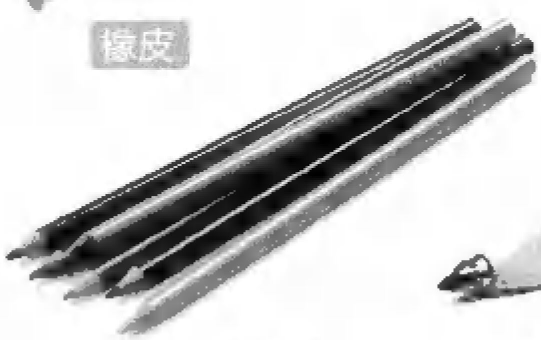
漫画是以传统绘画为基础并独具特色的一种艺术，这就决定了漫画的绘画工具自由多样、种类繁多，认识各种漫画工具并掌握其使用方法是绘制漫画的起点。

纸上作画的传统工具

纸上作画是最基本的漫画绘制方法，是绘制漫画的基础和起点。根据绘制作用的不同，传统工具可以分为以下几类。

草图工具


橡皮


铅笔

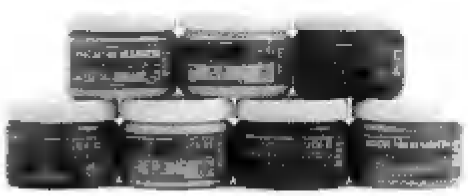

速写炭笔


速写本

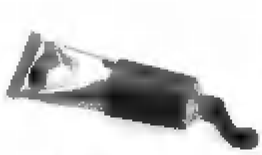


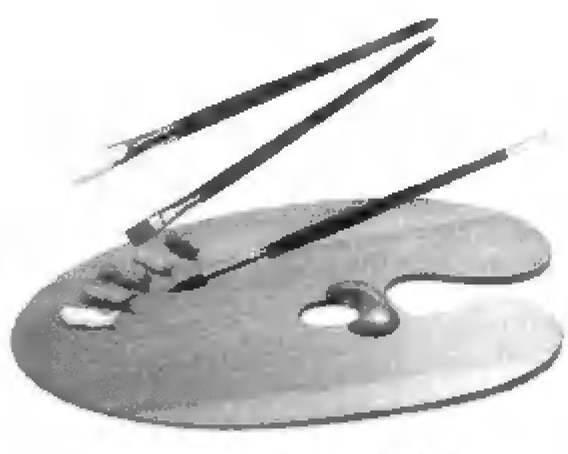
素描纸

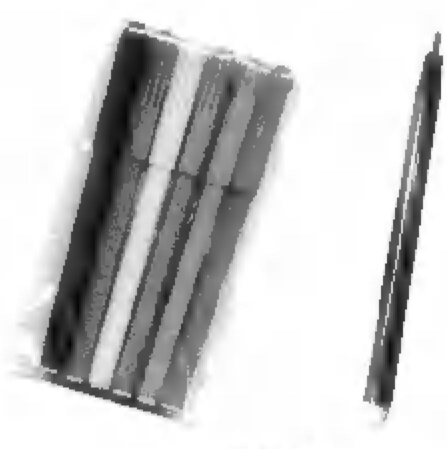
上色工具


广告色

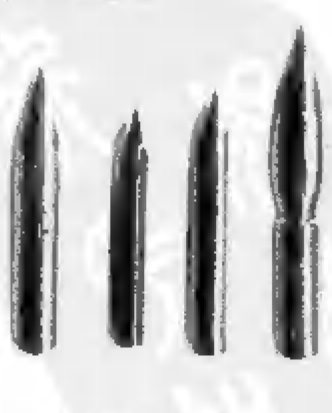

水粉颜料


油画颜料


调色盘和各种上色笔刷


水彩笔

其他工具


漫画笔尖


蘸水笔


刻网刀


网点纸


漫画墨水

数字无纸化的现代工具

随着科技的进步，绘画也由传统的纸上作业逐渐转变为更为快速便捷的电脑数码绘画。

各种数码工具



台式电脑



数位板

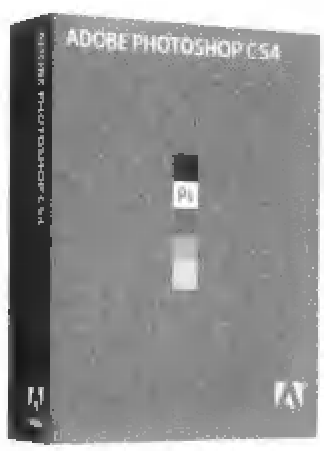


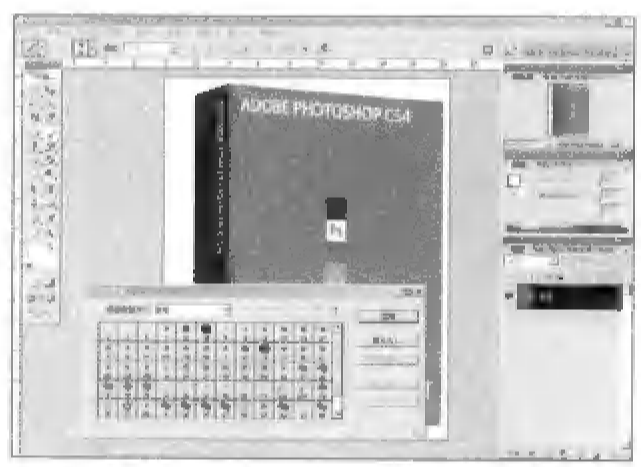
扫描仪



打印机

各式绘画软件



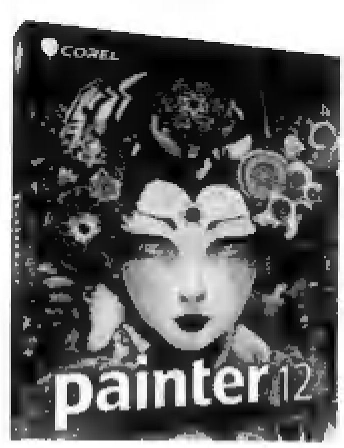


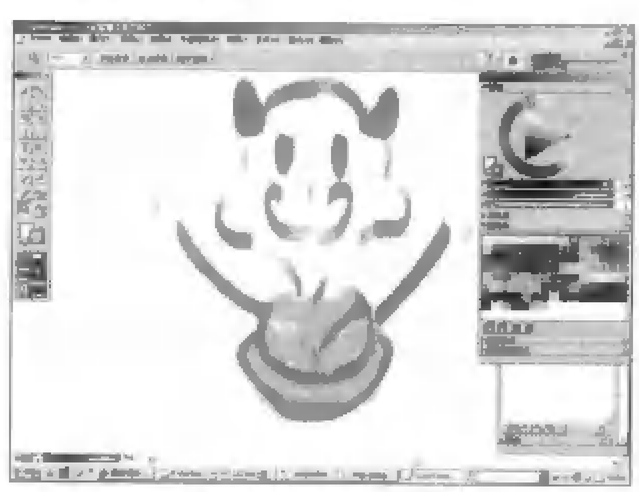
Photoshop





SAI





Painter

Lesson 02 漫画绘制的基本要点

铅笔和橡皮是绘制漫画的最基本工具，掌握这两种工具的使用方法是绘制漫画的最基本要点。

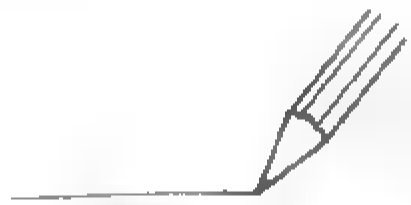
铅笔线条的运用技巧

铅笔绘画是漫画的基本起点，铅笔技巧的运用对于漫画创作有着重要的影响。铅笔线条的类型直接影响物体的质感和画面的层次，将决定最终能否达到理想的效果。初学漫画必须首先掌握正确的铅笔使用方法。

铅笔的种类



H铅笔较硬，线条颜色较淡，容易擦除，便于修改，是绘制草图时常用的铅笔。



2B铅笔的笔芯软硬适中，不易断，容易使用，一般用于成稿描线和阴影排线。

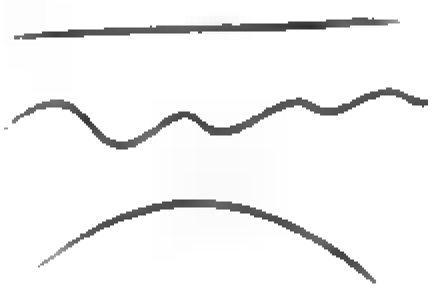


4B铅笔的笔芯较软，颜色浓重，一般用于大面积阴影的涂抹，使用时注意不要弄脏画面。

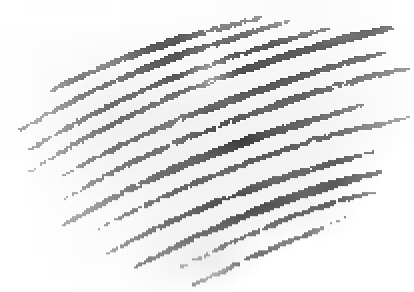


自动铅笔笔芯较细，且线条基本不会发生粗细变化，多用于修饰细节和描线定稿。

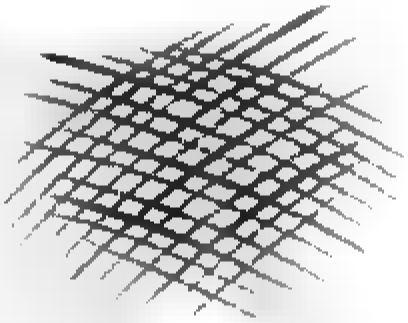
不同类型的铅笔线条



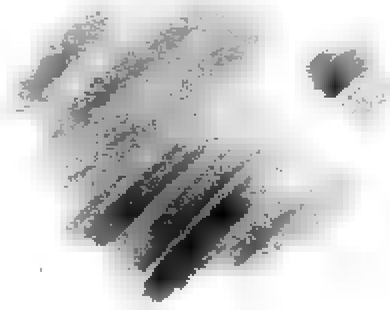
描线是用于描绘物体轮廓的直线、曲线和波浪线，描线时用力要得当，线条清晰准确。



排线的线条要整齐清晰，讲究方向，要随着物体的结构进行转折变化。



使用网格线是表现物体颜色浓度的主要手段，根据网格的密度可以表现出物体的明暗变化。

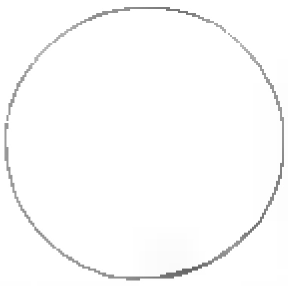


加大铅笔的倾斜角度在画纸上做出涂抹的效果，主要用于大面积阴影的绘制。

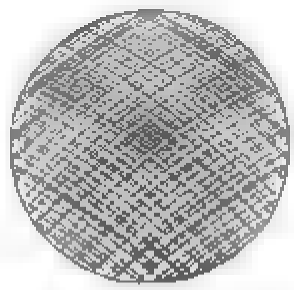
橡皮的运用

橡皮是绘画的基本工具，在实际绘画中不仅仅起到清理画面、修正错误的作用，在铅笔排线的基础上，利用橡皮还能够方便地制造出高光和雾气等多种效果。

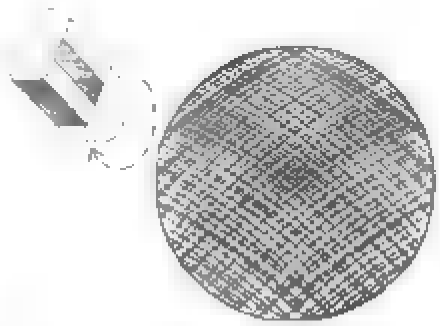
利用橡皮制作高光效果



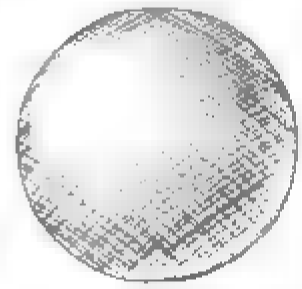
绘制一个球体。



将球体内部用细密的排线填满。



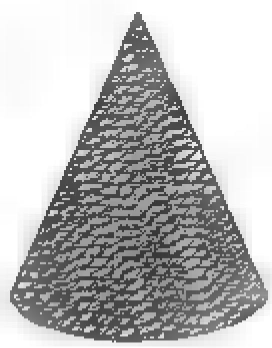
用橡皮在球体受光部分转圈擦抹。



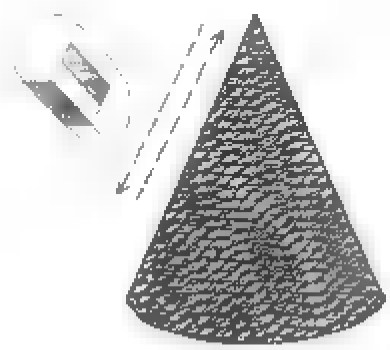
擦出高光后具有立体感的球体。



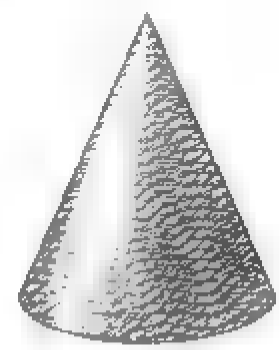
绘制一个圆锥体。



将圆锥体内部用细密的排线填满。

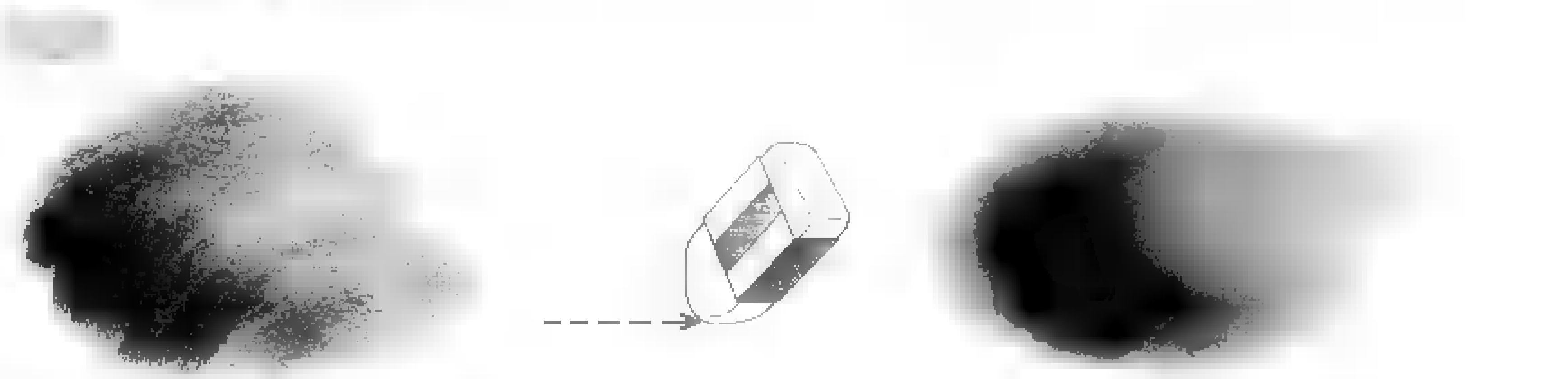


用橡皮在圆椎体受光部分沿直线来回擦抹。

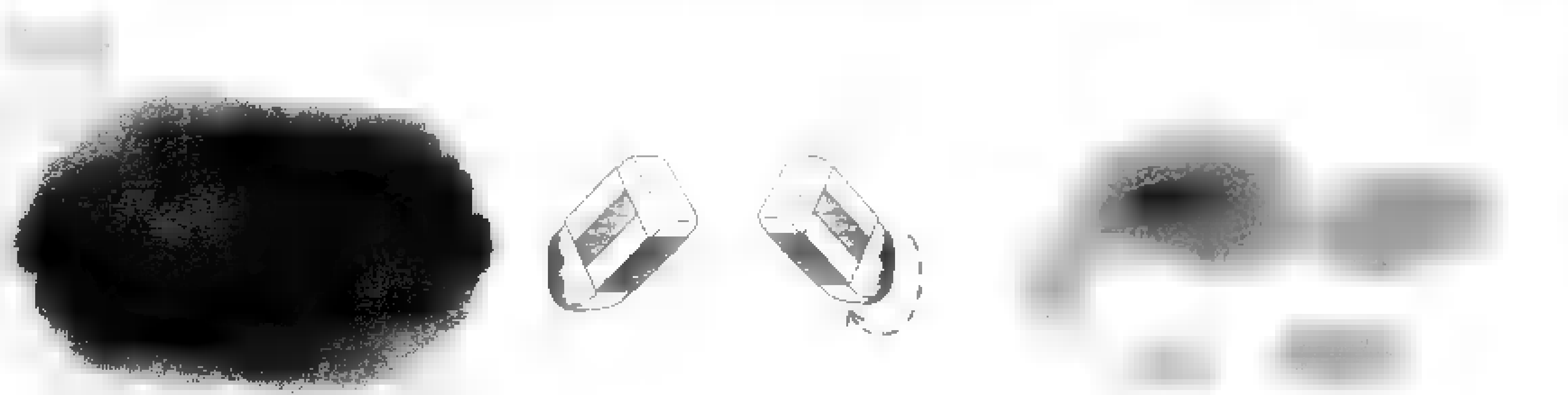


擦出高光后具有立体感的圆锥体。

利用橡皮制作雾气效果



在画纸上用铅笔大面积涂抹，然后将橡皮贴在铅笔阴影上轻轻地向一侧擦抹，得到没有铅笔纹理的雾气效果。



在一张没有用的纸上用铅笔浓重地涂抹，将橡皮的一端沾满铅笔印迹，在另一张白纸上涂抹，得到淡淡的雾气效果。

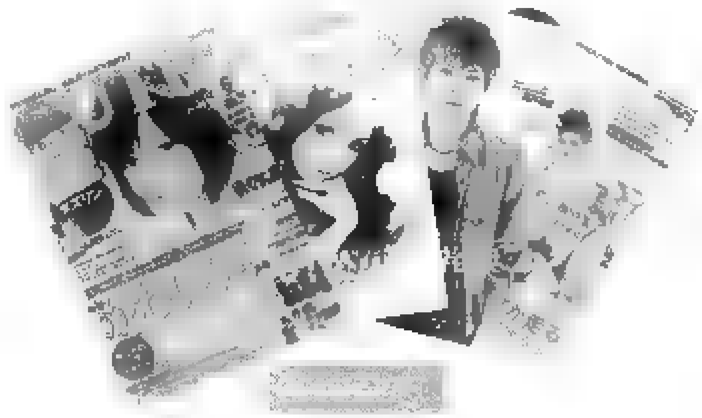
Lesson 03 漫画人物的基本绘制流程

由于各人习惯不同，绘制漫画的流程有很多种，但基本包括收集资料、草图构思、绘制草图、绘制线稿和修饰完稿几个过程。下面我们就按照这几个步骤了解绘制一个漫画人物的流程。

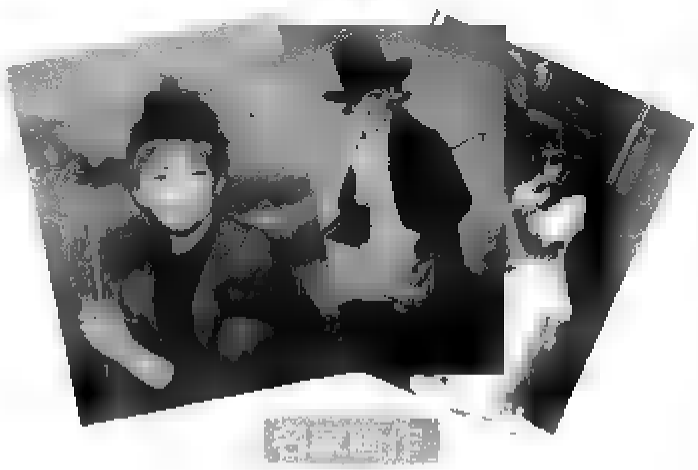
收集资料和草图构思

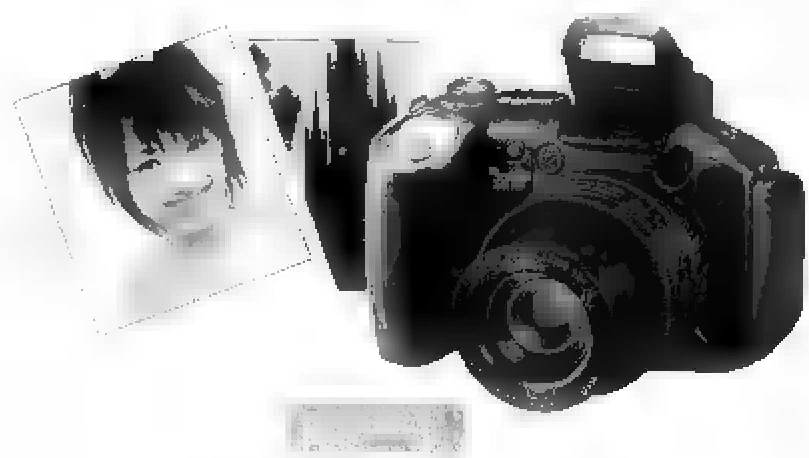
在日常生活中收集各种资料是每个漫画作者都应该养成的习惯，通过长期观察积累才能有丰富的创造力，进而创作出个性突出、具有吸引力的人物形象。

收集资料









草图构思



设计人物的正面，表现人物面部的各项特征。

画出人物的几种表情，设定人物的基本性格。



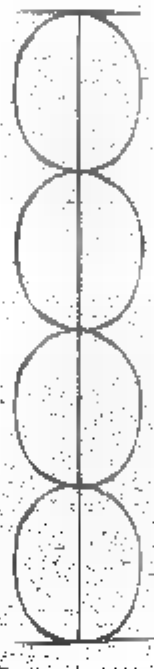
活泼开朗，好奇心强，喜欢笑。

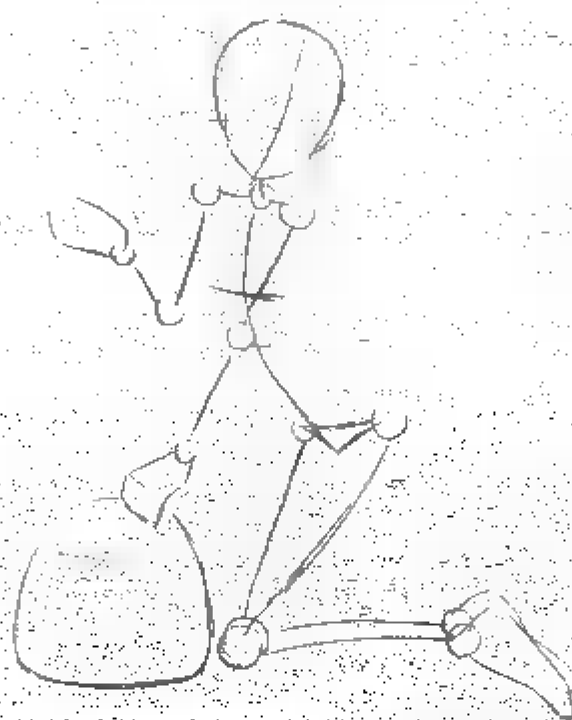


天然呆，小迷糊，经常一脸犯困的样子。

绘制草图

绘制草图是正式绘制一张作品的开始，草图决定了漫画人物的外貌、形体结构、基本着装和整体气质等基本要素。绘制漫画时，要在草图上深下功夫才能做到事半功倍。







1 用椭圆和直线确定人物的大致头身比例。

2 用直线表现肢体，用球形表现关节，画出人物的基本动态。

3 用几何体勾勒出人物身体的大致轮廓。



5 给人物添加服装，上半身的衬衫基本与身体贴合，下半身的裙子随着肢体动作产生变形。



4 画出人物头发的大致轮廓，注意表现出头发的厚度。



6 根据面部十字线确定人物的五官和表情。







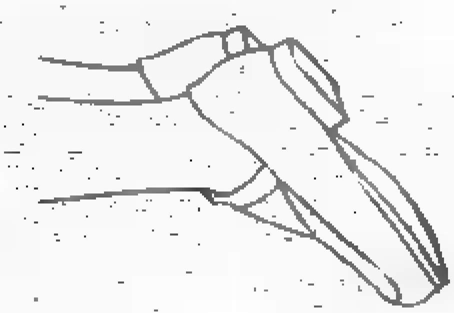
7 在另一张纸上描出人物面部和头发的大致轮廓。

8 画出衬衫的基本轮廓和褶皱，添加领带作为装饰。手的动作要画的准确到位。

9 描出能够表现裙子状态的主要边线，画出大腿和鞋子。



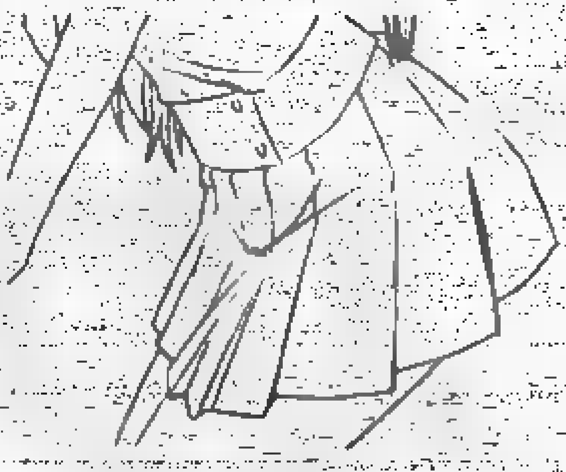




12 画出人物扶着的吉祥物娃娃，要设计得简单可爱。

13 细化人物鞋子的线条。

10 细化人物的面部和头发，并给衬衫添加镶边和袖标作为装饰。





14 全面修整草图画面，突出重点线条，强调人物整体气质，初步确定画面效果。

11 画出裙子的缝纫褶，缝纫褶的走向会根据裙子褶皱产生变化。

绘制线[redacted]及修饰

漫画草稿一般是不[redacted]作为正式作品发表的，[redacted]完成一张漫画作品必须经过精细地描线和修饰。







1 在另一张纸上用平滑的线条描出人物的面部轮廓和五官，并用细密的排线描出人物的睫毛。

2 用整齐的排线给人物的眼珠填色，注意保留出高光部分以表现眼珠的反光和形状。

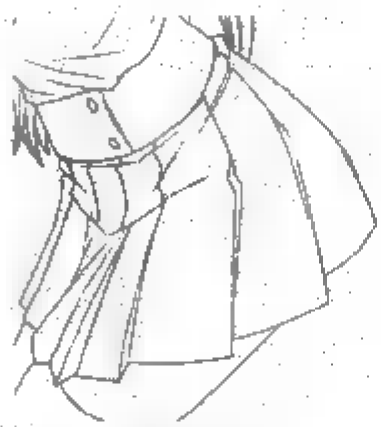
3 用带有渐变效果的铅笔排线加深瞳孔的颜色浓度，使人物的眼睛更具有质感。



4 描出人物整体轮廓线条和吉祥物娃娃，注意线条要连续平滑、[redacted]细均匀，在弧度的位置略有变化。



5 用较细的线条细化人物的头发，发梢部分和靠近头发结构线的位置，排线要更为细密。



画出百褶裙的缝纫褶的折叠效果。





6 给人物服装添加褶皱，褶皱的分布不能杂乱无章，要有主有次、疏密得当。

7 给人物服装添加镶边和花纹，花纹的走向要与服装的边缘走向一致，并随着褶皱产生变化。





8 用细密的铅笔排线填充服装的镶边和花纹，排线的疏密要有变化，用于表现出人体结构。

9 给整体画面添加阴影，增加画面的层次和立体感。从里到外排线分布要由细密到稀疏。完成。







漫画人物头部的经典案例

Lesson 01

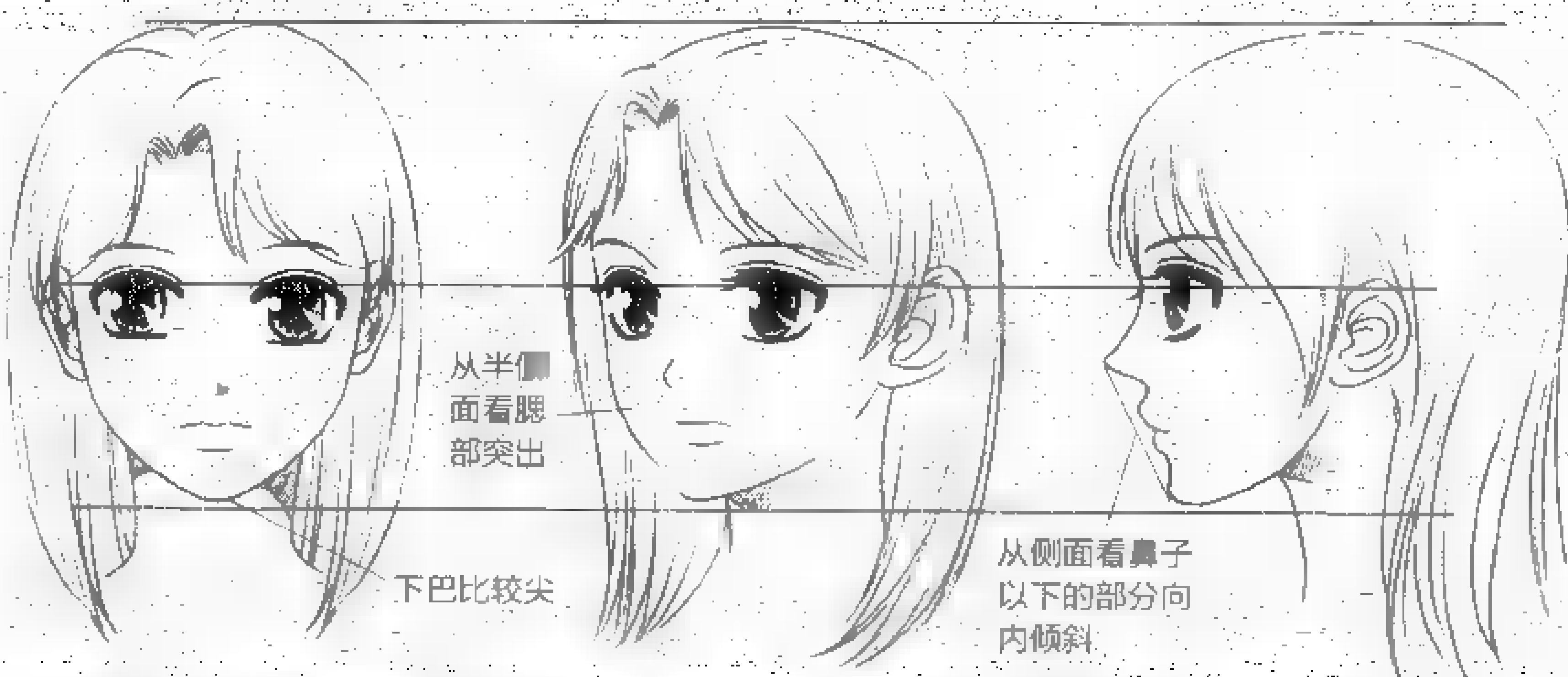
绘制头部的基本方法

在漫画作品中，漫画角色的头部是最受读者关注的部分，也是漫画作者最需要下功夫的部分。下面我们就对人物头部的绘画中比较重要的面部绘制、发型绘制和表情绘制分别进行讲解。

绘制人物面部的要点

人物的面部结构复杂、组成部分多、角度变化比较复杂，在绘制之前需要首先掌握各种角色面部的特征，才能够绘制出结构准确、具有魅力的漫画人物面部。

女性角色的面部特征



女性角色头部的轮廓较圆，整体线条柔和圆滑，眼睛占整个面部的比例比较大，眼睛形状一般为方形或纵向的椭圆形，黑眼珠占眼睛的大部分，眼珠内的高光比较多，鼻子和嘴巴比较小，一般都用简单的短线表示。

男性角色的面部特征



男性的头部比较接近写实人物，头部形状呈椭圆形，面部线条相对比较硬朗。眼睛在面部中间偏上的位置，两眼之间的距离约等于一只眼睛的长度，眼睛占面部的比例较小。鼻子较长，鼻梁较高。嘴巴较大较薄，大多用直线表现。

绘制人物发型的要点

漫画中的角色有着多种多样的发型，有写实的，也有夸张的。发型不仅可以增加角色魅力，吸引读者眼球，作者更能通过不同的发型表现角色的个性。只要掌握了绘制人物发型的基本要点，就可以绘制出多种多样的头发造型。

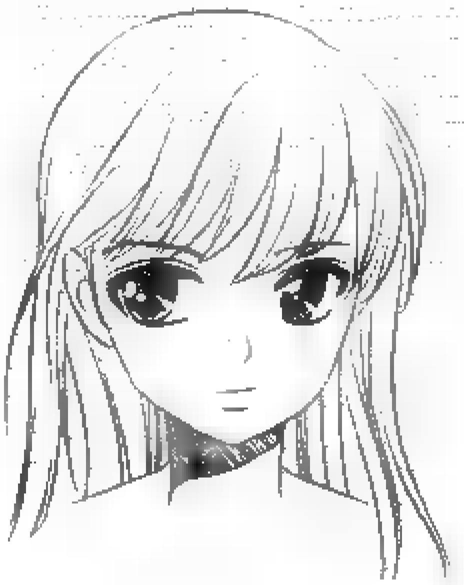
构成人物发型的基本要素

构成人物发型的四要素为：发际线、发质、发色和长度。





不同性别人物的发型对比

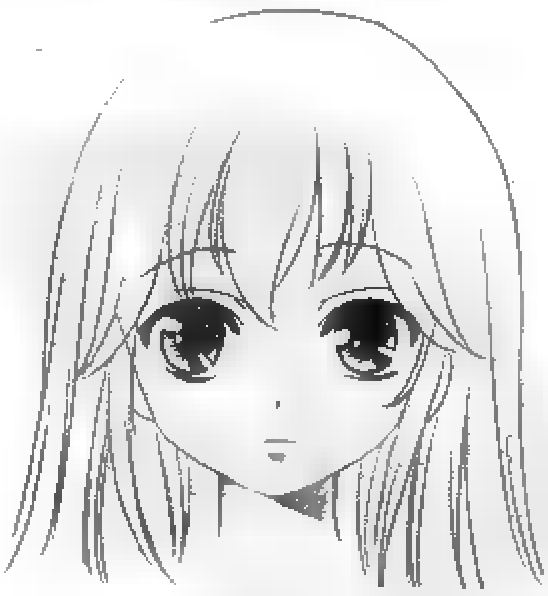


漫画中女性角色大多为长发或较长的中长发，头发的整体造型规整，发质柔软飘逸，发丝纤细。

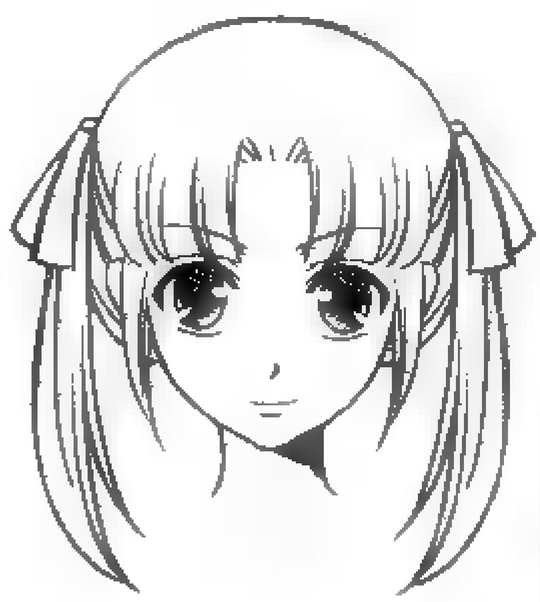


漫画中男性角色大多为短发或不是很长的中长发，头发线条硬朗，造型随意，整体看起来比较毛糙。

不同造型的发型对比



没有经过人工造型的发型，整体保持原有的状态，可以根据上面人物发型的四要素进行描绘。

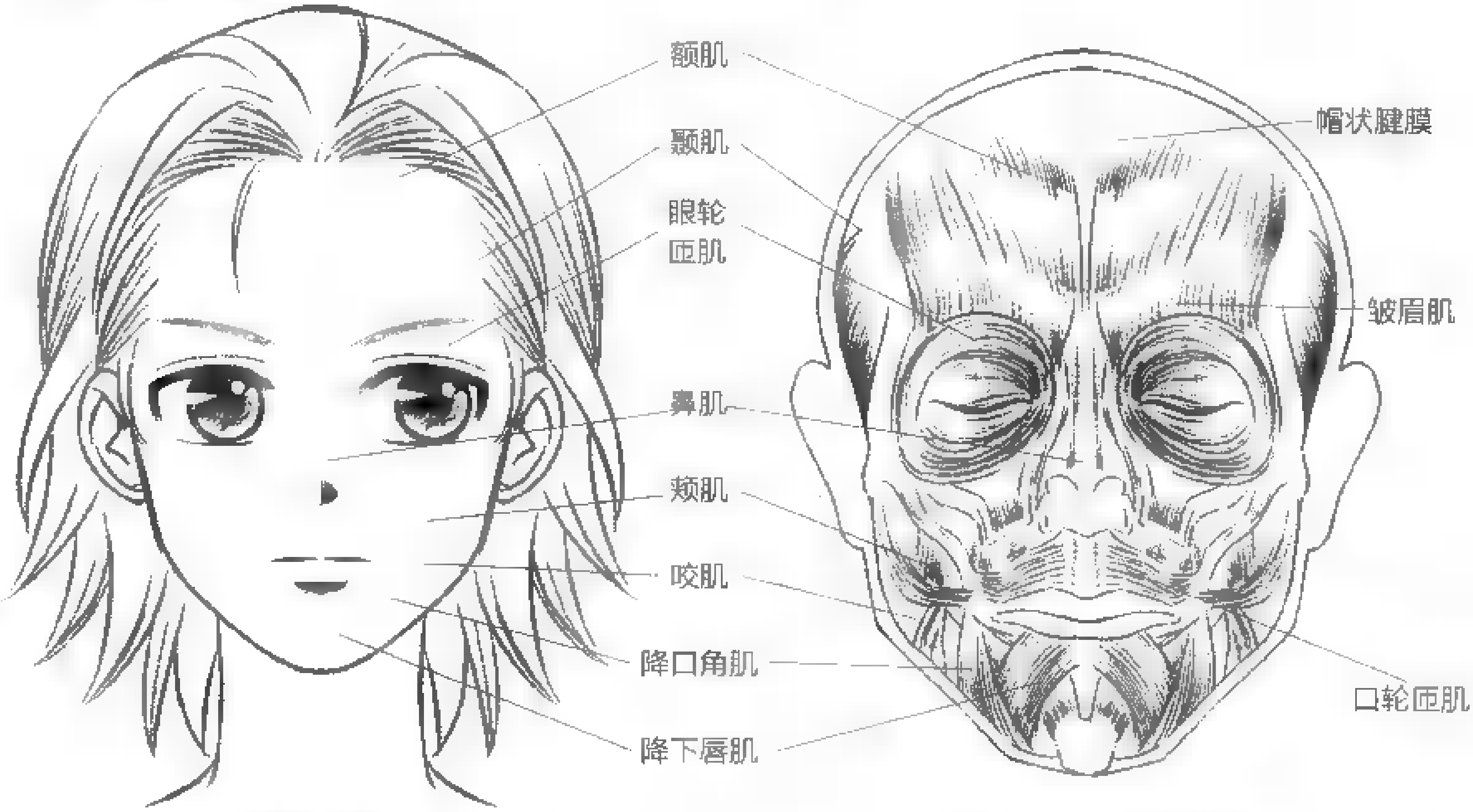


经过造型的发型有很多种类，大多看起来比较规整，可以根据人物的服装、性格和出场场合进行变换。

绘制人物表情的要点

面部表情是内心感情的直接表现，在漫画作品中，到位的面部表情描绘不仅可以直观地展现角色的情绪，还能引领读者，使读者产生共鸣和代入感，可见表情描绘具有十分重要的作用。表情是由面部肌肉来控制的，所以了解面部肌肉的运动是我们画好人物的基础和关键。

人的主要面部肌肉



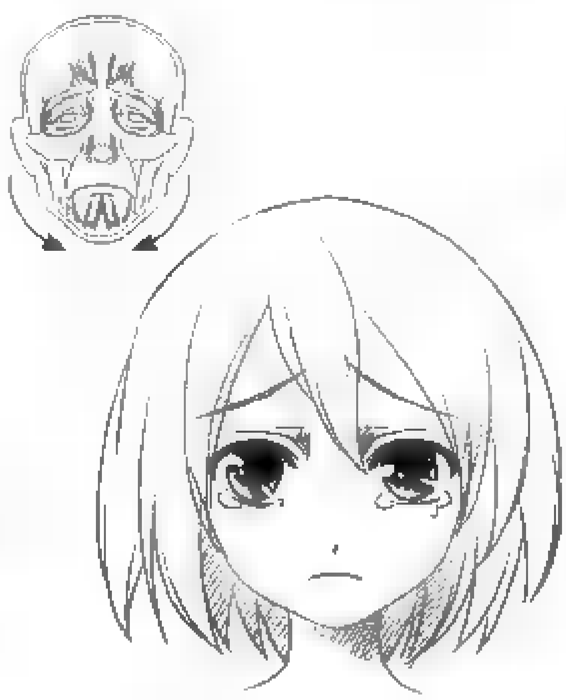
人物面部　　放松时候的面部肌肉图

面部肌肉运动产生的表情变化



笑

人物在微笑时，嘴部周围的肌肉会牵动嘴角向上运动，眼睛则因为放松而眯起。



哭

人物在哭时，皱眉肌收缩，眉头皱起，眉梢下垂，眼睛下垂，嘴角向下牵动面部肌肉下降。



怒

人物在愤怒时，面部肌肉会向中心用力，眉头皱起，双眼圆睁，嘴巴会张开呈梯形并露出牙齿。

Lesson 02 女性头部的绘制案例

绘制女性头部时线条要柔和平滑，整体给人柔软的感觉，五官结构注意突出女孩子可爱的特征。

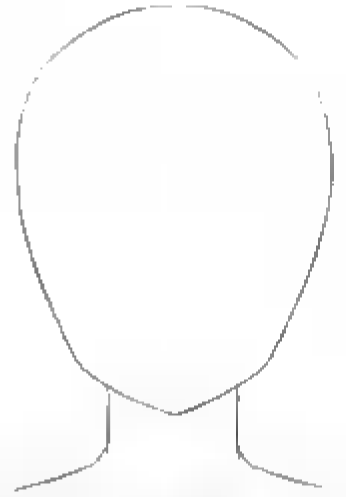
正面



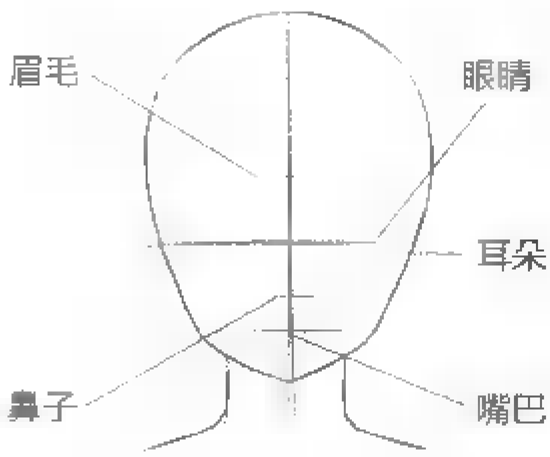
1 用铅笔描画出一个左右基本对称的椭圆形。



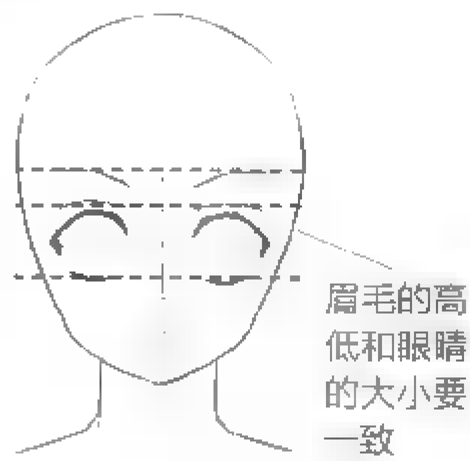
2 根据椭圆形的草图画出人物头部的椭圆形轮廓。



3 添加颈部和肩部线条，注意要左右对称。



4 利用十字线确定人物五官的位置。



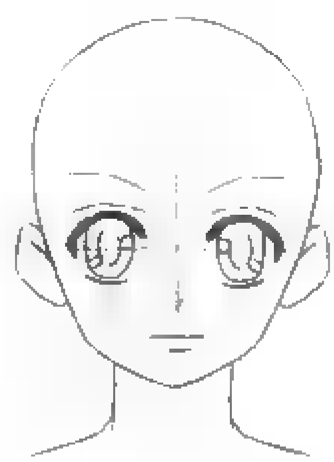
5 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓。



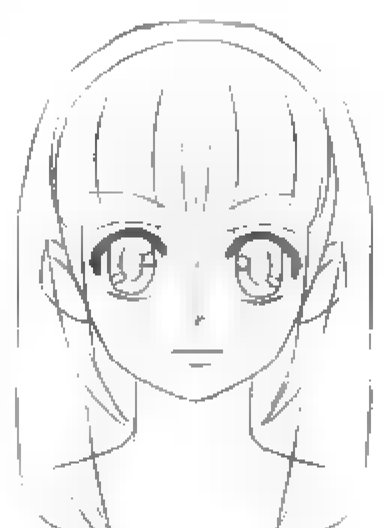
6 画出人物的眼珠，并确定瞳孔的位置，大小形状要一致。



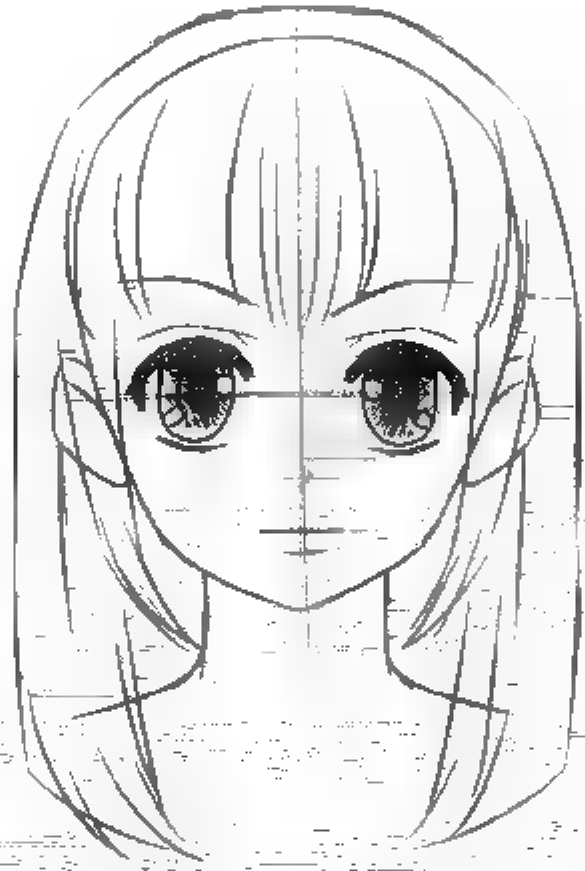
7 根据十字线简单画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



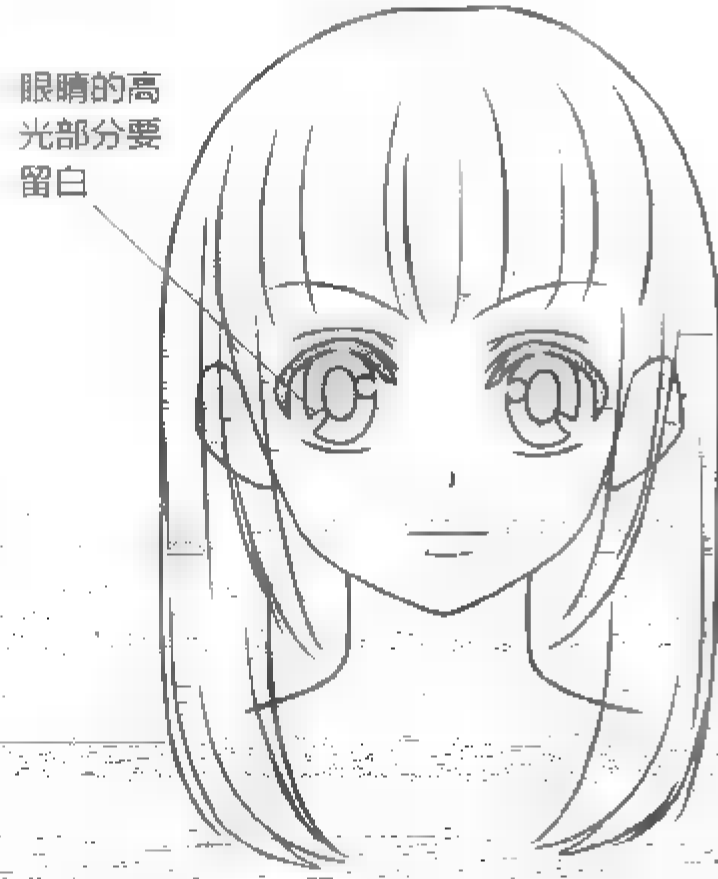
8 画出人物的睫毛，描绘出人物眼睛的高光。



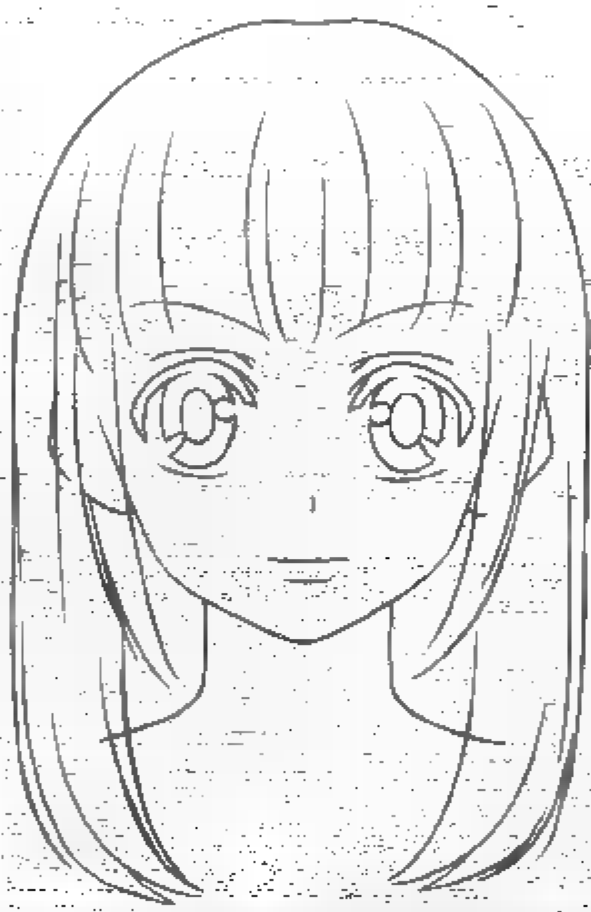
9 画出头发的大致轮廓，用简单的短线确定刘海的位置。



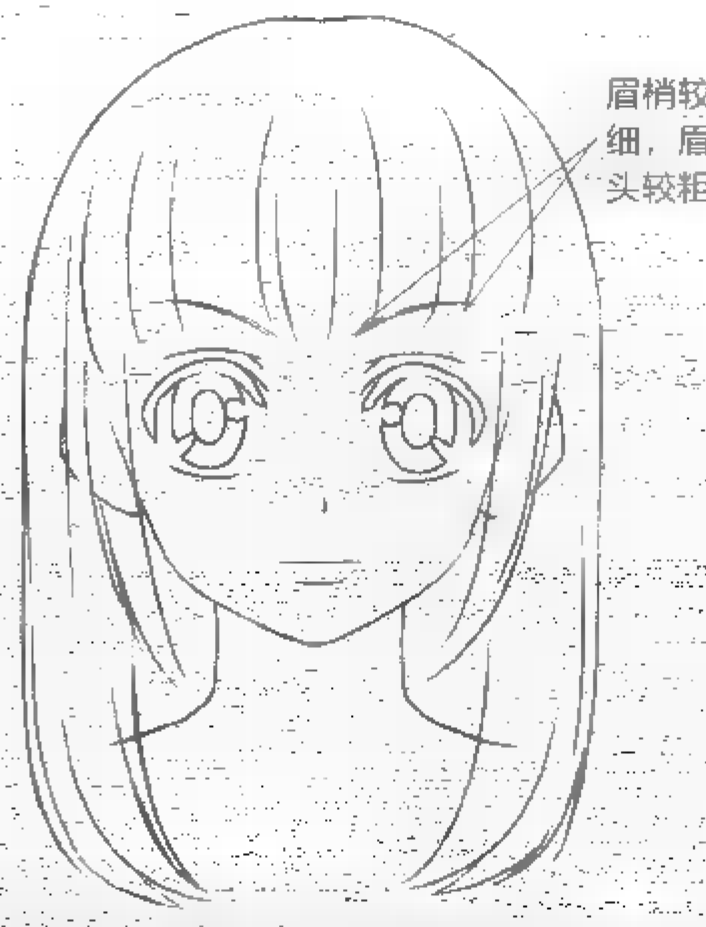
10 对人物头部的各个部分进行细化，完成草图的绘制。



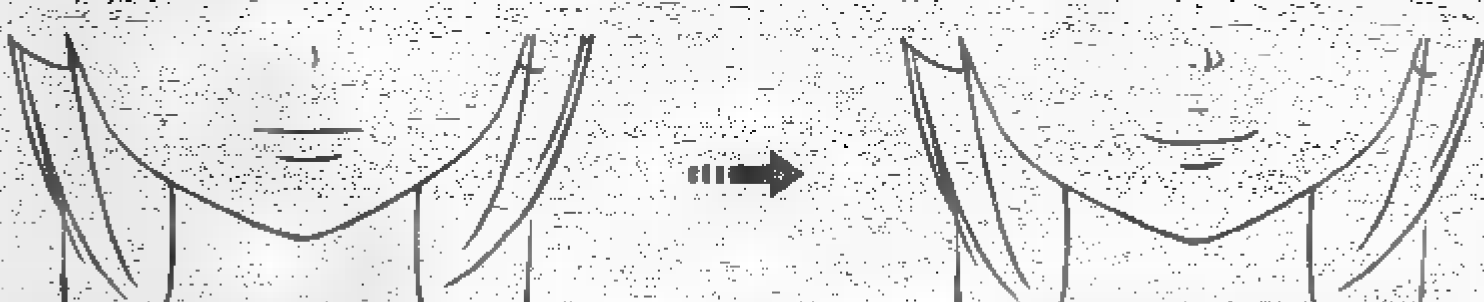
11 根据草图在另一张纸上仔细描出人物头部的轮廓，描线要清晰有力。



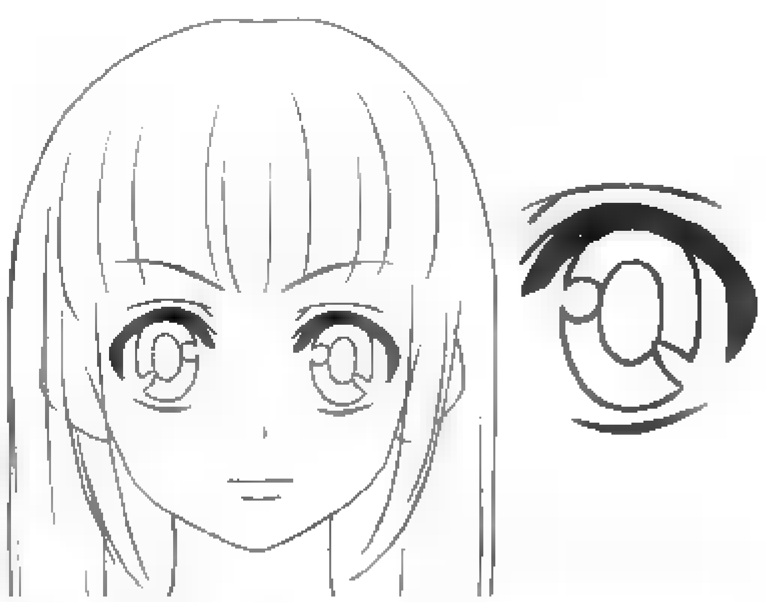
12 将被鬓角头发遮挡住的耳朵和面部线条用橡皮擦成断线效果，表现头发的半透明状态。



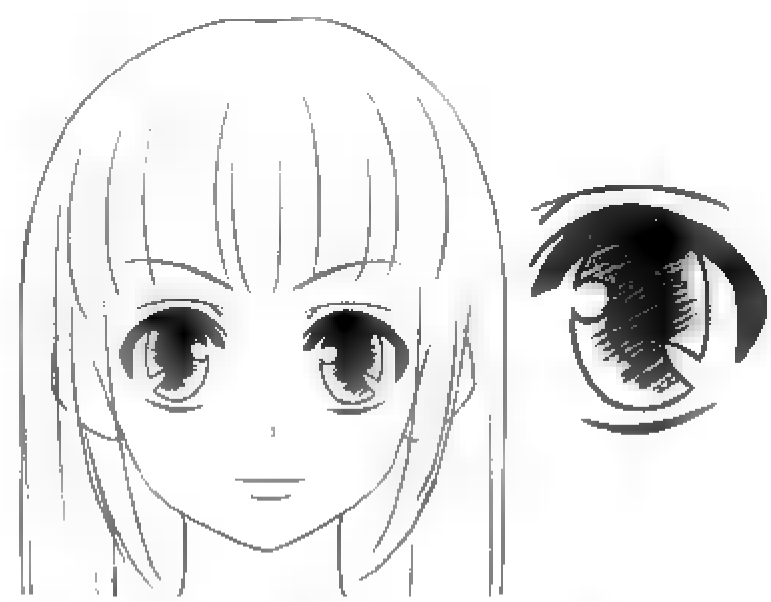
13 用比较深的线条加粗人物的眉毛，注意从内向外由粗变细。



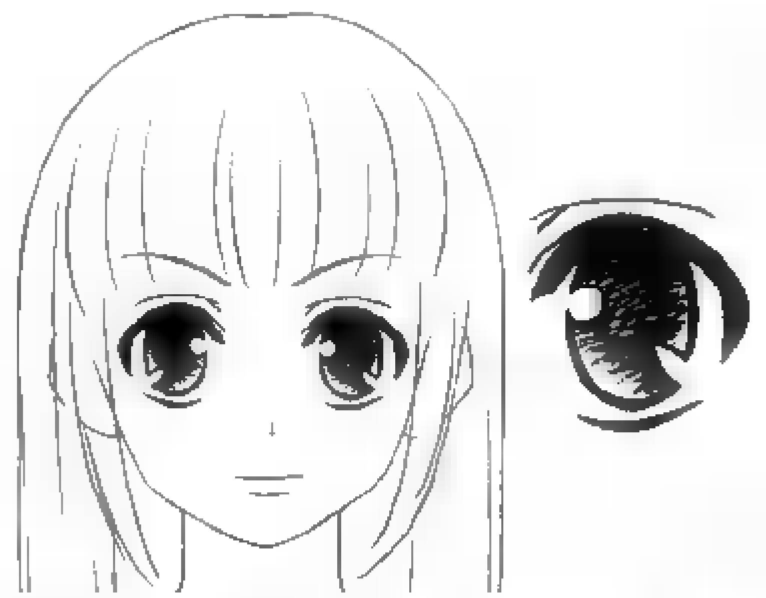
14 给鼻子添加小巧的鼻孔，修正嘴巴，微微上翘的嘴角使人物看起来更有魅力，用小短线添加简单的上唇，让嘴巴更有质感。



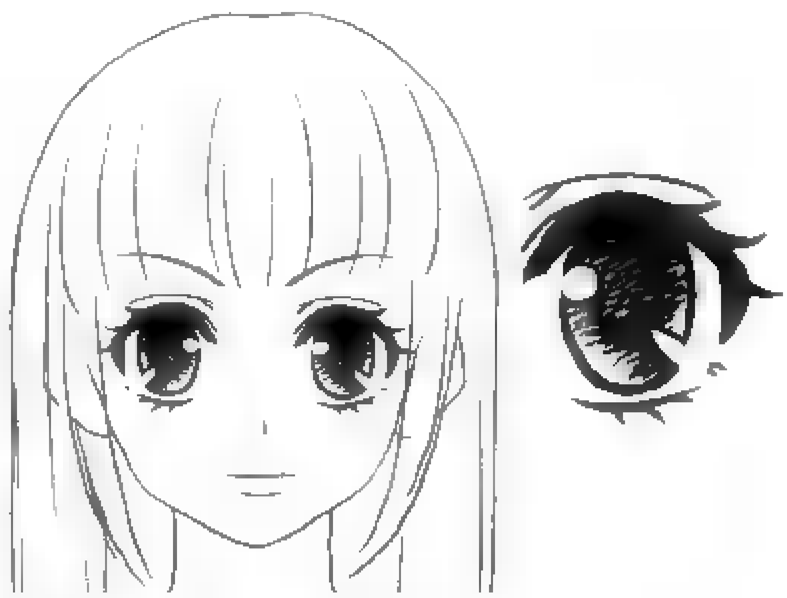
15 描出人物的上下睫毛，上睫毛排线要细密，下睫毛注意不要过粗。



16 用分布细密的排线给黑眼珠添加底色，眼珠下方留出下一部分空白使眼珠不至于过于死板。



17 加重瞳孔的颜色，用渐变的排线表现人物眼珠的形状和质感。



18 添加细长的睫毛，令人物的眼睛看起来更加漂亮，注意上睫毛要粗而长，下睫毛要短而细。



19 细化人物的头发，给人物的面部和头发添加阴影。完成。



可以利用头部倾斜度和眼睛转向的变化，绘制出更活泼多变的女性正面。

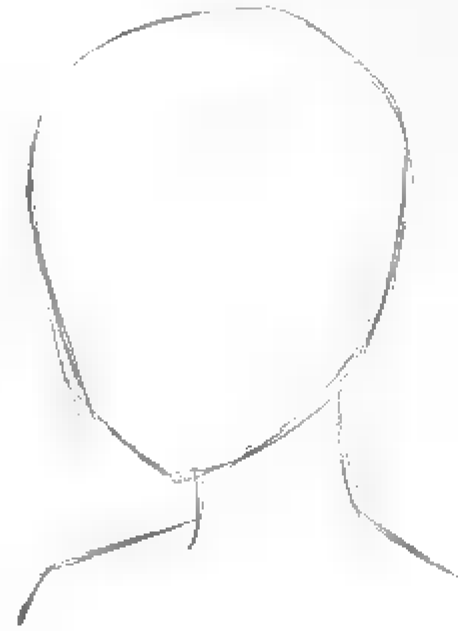
半侧面



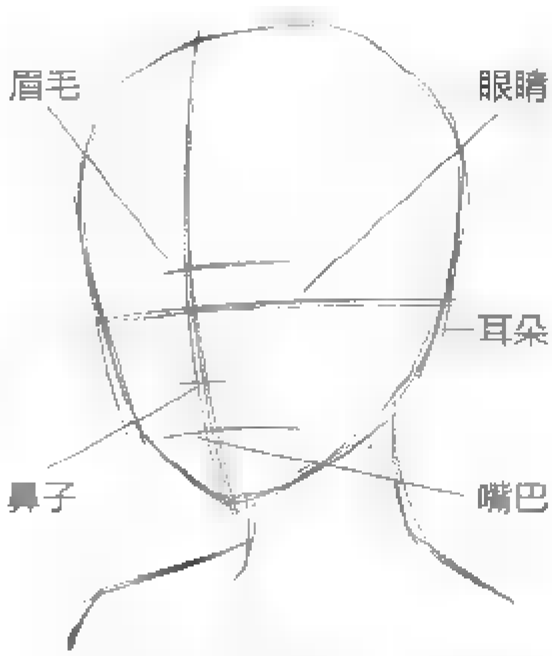
1 用铅笔描画出一个略向左侧偏的椭圆形作为基准形。



2 根据基准椭圆形画出简单的人物头部轮廓。



3 添加颈部和肩部线条。



4 根据十字线确定人物五官的位置。



5 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓。



6 画出人物的眼珠，并确定瞳孔的位置。



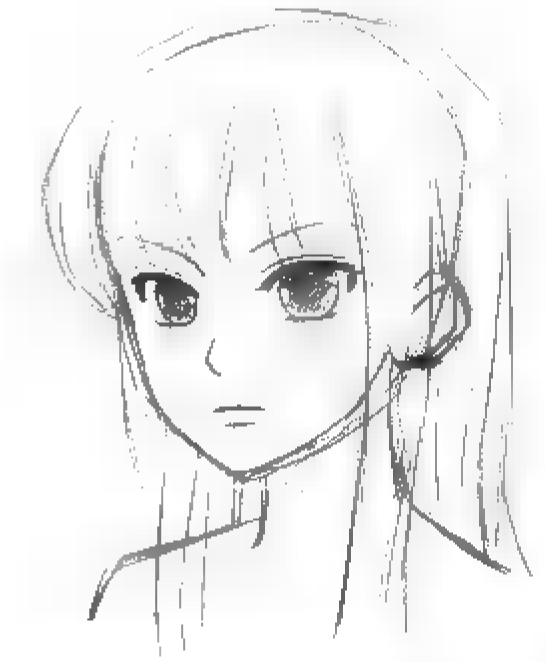
7 根据十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



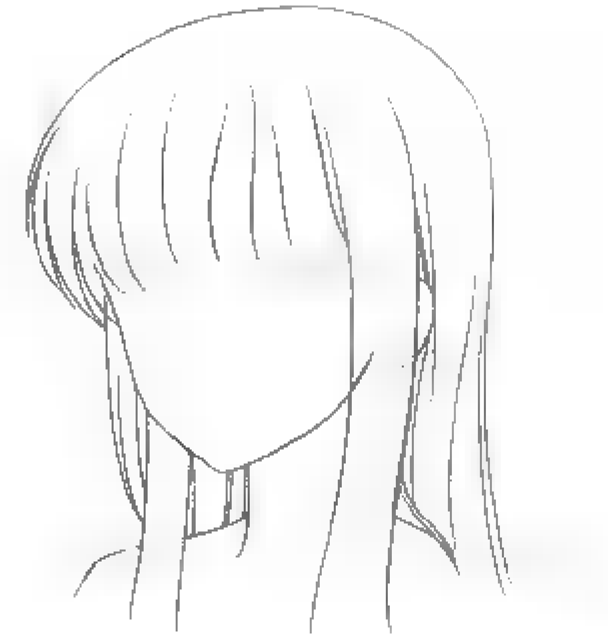
8 细画出人物的睫毛和眼睛的高光。



9 画出头发的大致轮廓，用简单的短线确定刘海的位置。



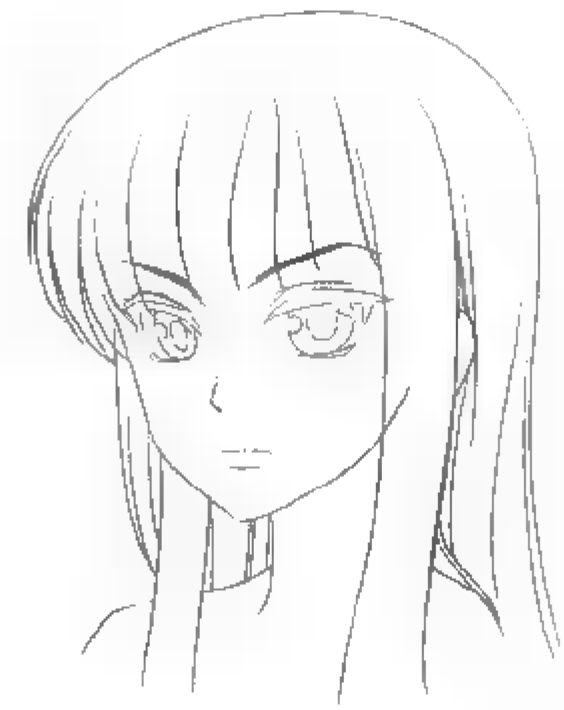
10 对人物头部的各个部分进行细化。完成草图的绘制。



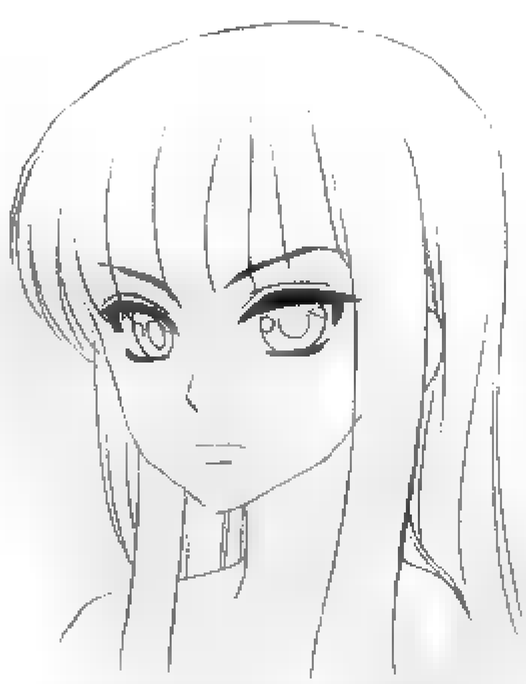
11 根据草图在另一张纸上仔细描出人物头发和面部的轮廓。



12 画出人物的五官，眼睛要画出睫毛和眼珠高光的轮廓。



13 用比较深的线条加粗人物的眉毛。





为了让人物更精神，下睫毛不能画的过粗。

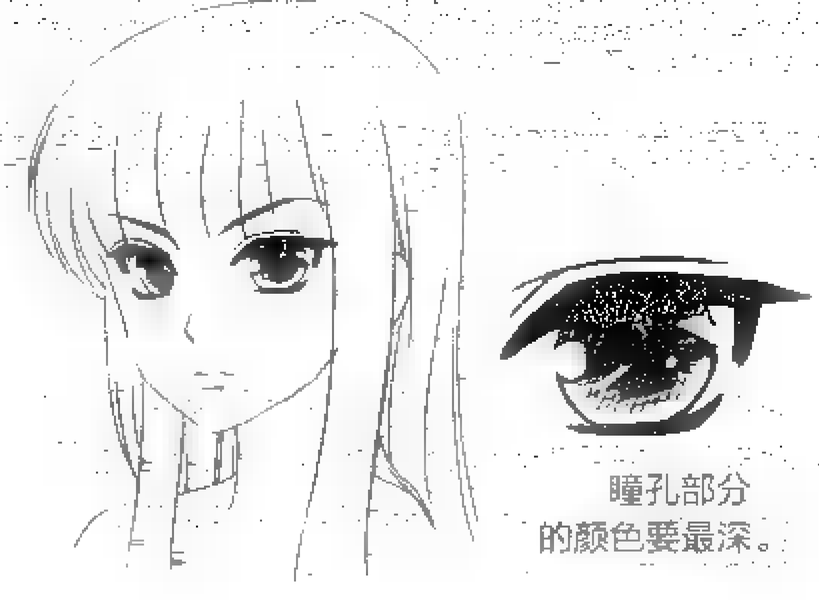
14 描出人物的上下睫毛。

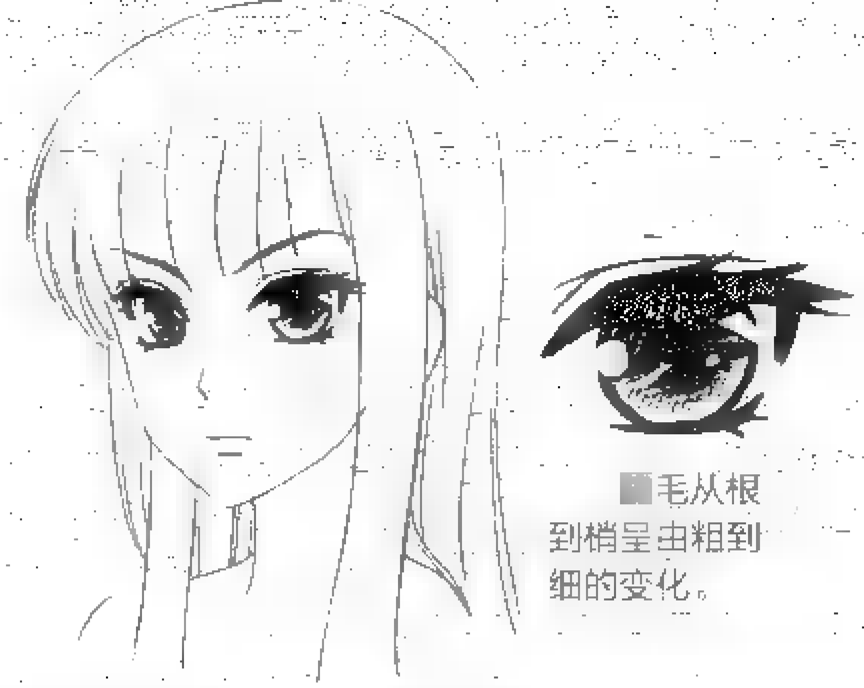




眼珠的排线要均匀，可以先画好范围再排线。

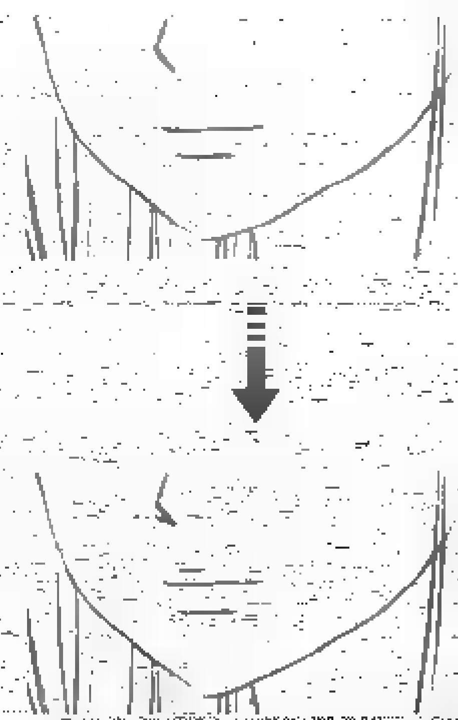
15 用分布细密的排线给黑眼珠添加底色。





16 加重瞳孔的颜色，用渐变的排线表现人物眼珠的形状和质感。

17 添加细长的睫毛，使人物的眼睛看起来更加的漂亮。





18 给鼻子添加小巧的鼻孔，修正嘴巴，微微上翘的嘴角使人物看起来更有魅力，用小短线添加简单的上唇，让嘴巴更有质感。

19 用细密的线条细化人物的头发，注意线条要疏密得当。



20 给人物的面部和头发简单地添加阴影。完成。

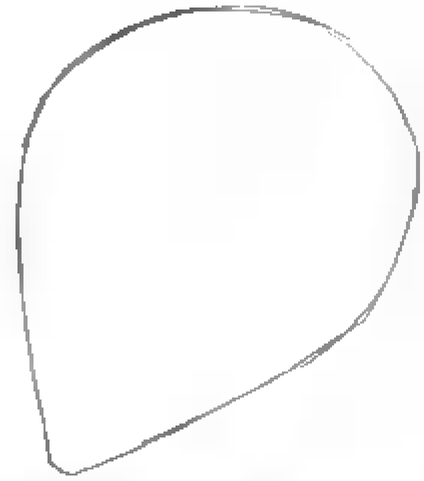


半侧面有着多种变化角度，随着转向的不同可以展现各种效果，在漫画中多利用角度转换绘制人物头部，可以避免画面呆板重复。

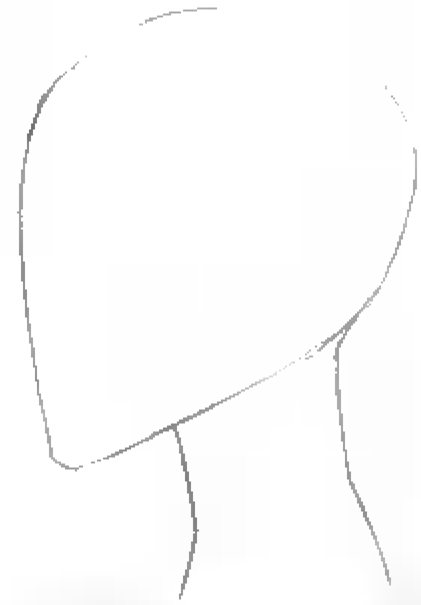
正侧面



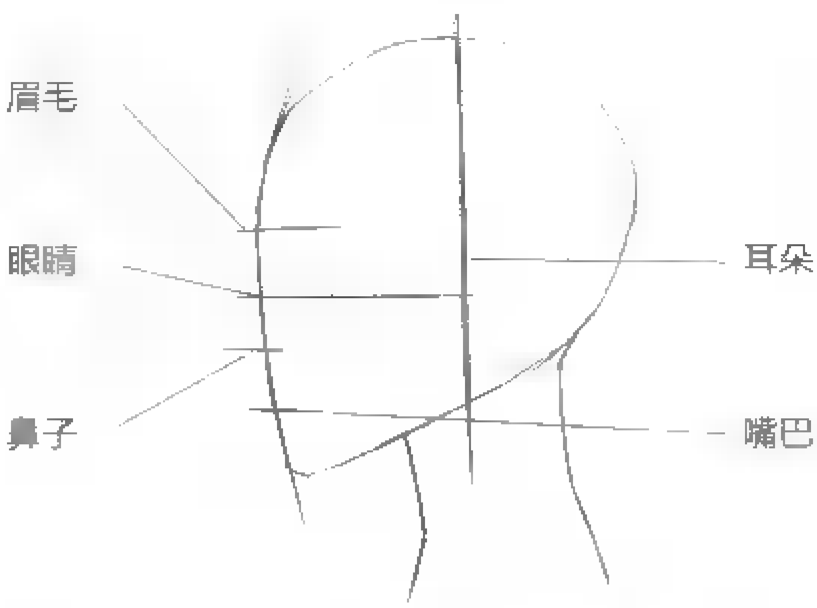
1 用铅笔描画出一个略向左倾偏的椭圆形作为基准。



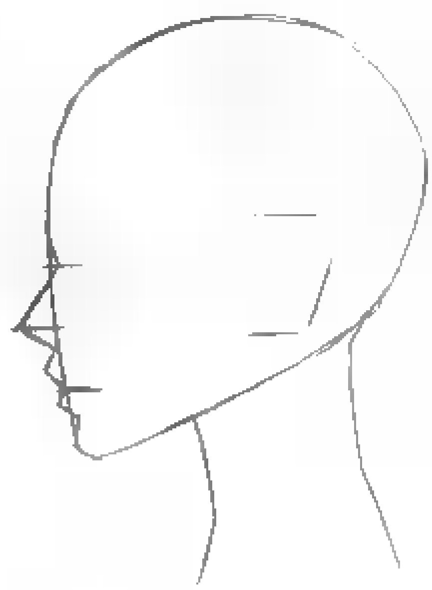
2 根据基准椭圆，画出人物侧面头部的轮廓，面部较平，脑后呈半圆形。



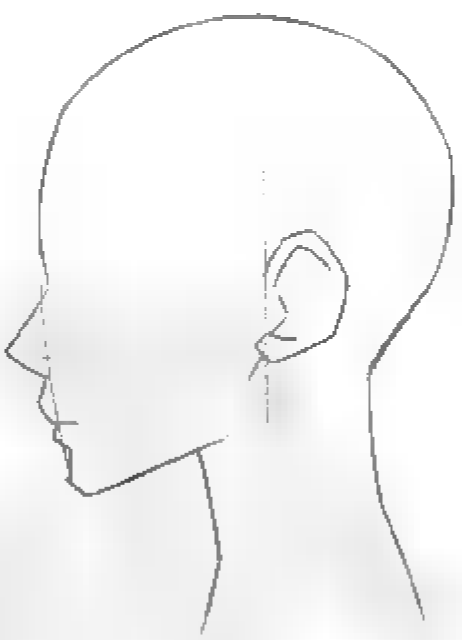
3 添加颈部和肩部线条，注意颈部的线条要与下颚线呈一定的角度。



4 利用十字线确定人物五官的位置。耳朵位于头部中线靠后的位置。



5 依照十字线用概括的线条确定人物的眼窝、鼻子和嘴巴的凹凸，并确定耳朵的位置。



6 用平滑的线条描绘出人物侧面眼窝、鼻子和嘴巴的凹凸，并画出耳朵的形状。



7 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓，并画出人物的眼珠。



8 确定人物瞳孔的位置，位于眼珠靠近眼角的一侧。







9 细画出人物的睫毛和眼睛的高光。

10 画出头发的大致轮廓，注意脑后的头发量比头顶的头发厚一些。

11 对人物头部的各个部分进行细化。



鼻尖和上唇部分的线条比较细。





12 根据草图在另一张纸上仔细描出人物头部的轮廓，为了突出凹凸感，面部线条要有粗细变化。

13 用比较深的线条加粗人物的眉毛。



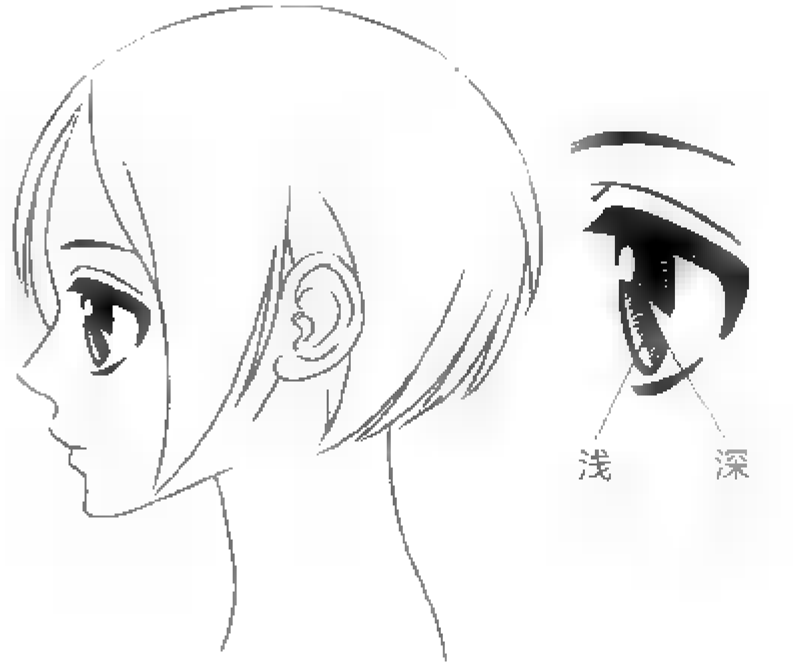


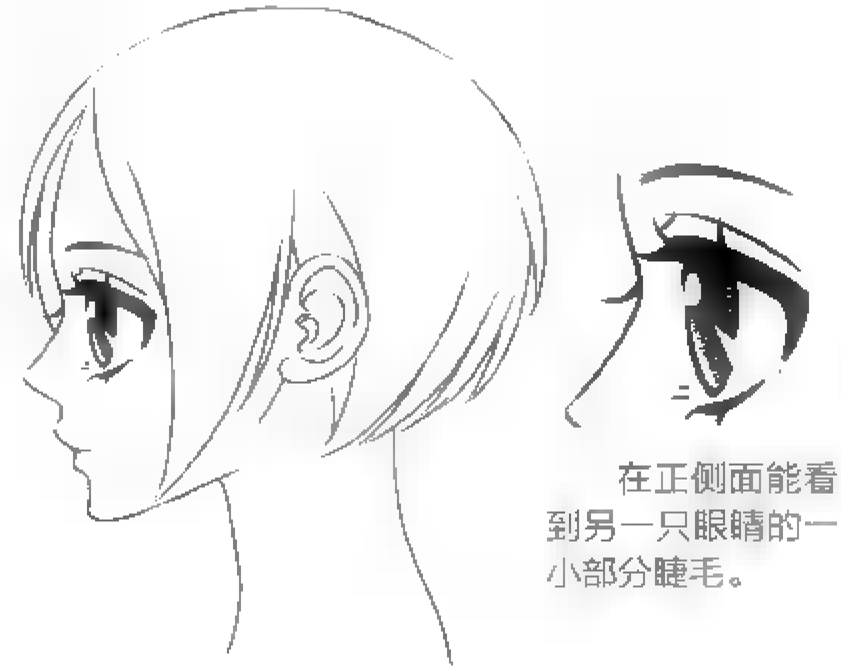




14 描出人物的上下睫毛。下睫毛越到眼角的部分越细。

15 用分布细密的排线给黑眼珠添加底色，注意在左下角留出有弧度的空白。

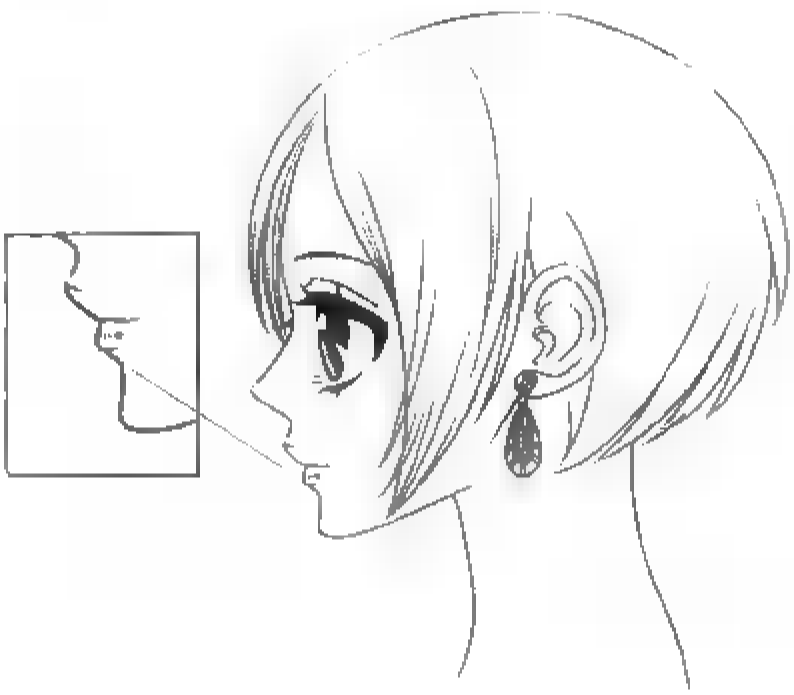




在正侧面能看到另一只眼睛的一小部分睫毛。

16 从右向左加重瞳孔的颜色，用渐变的排线表现人物眼珠的形状和质感。

17 添加细长的睫毛，使人物的眼睛看起来更加漂亮。





18 用小短线画出人物嘴唇的纹理质感，用小圆圈表现嘴唇的光泽度。

19 用细线进一步画出人物头发的层次，注意越到发梢，线条越密集。



20 给人物的面部和头发添加阴影。完成。



在漫画中，侧面经常被简化，鼻尖更加上翘，鼻子和嘴巴部分线条的凹凸被弱化，可以使角色看起来更加可爱。

Lesson 03 男性头部的绘制案例

绘制男性头部时线条要硬朗平直，要给人坚实帅气的感觉，不可以过于女性化。

正面



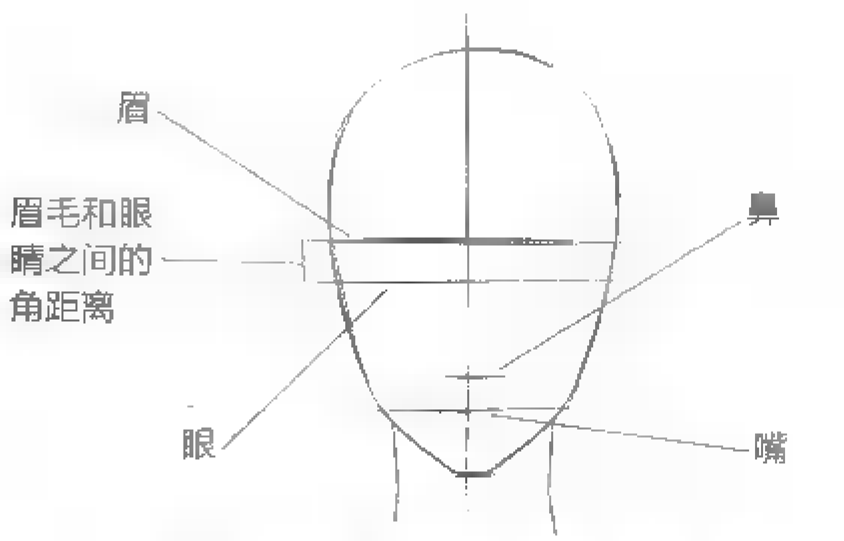
1 用铅笔描画一个左右基本对称、纵向较长的椭圆形作为基准。



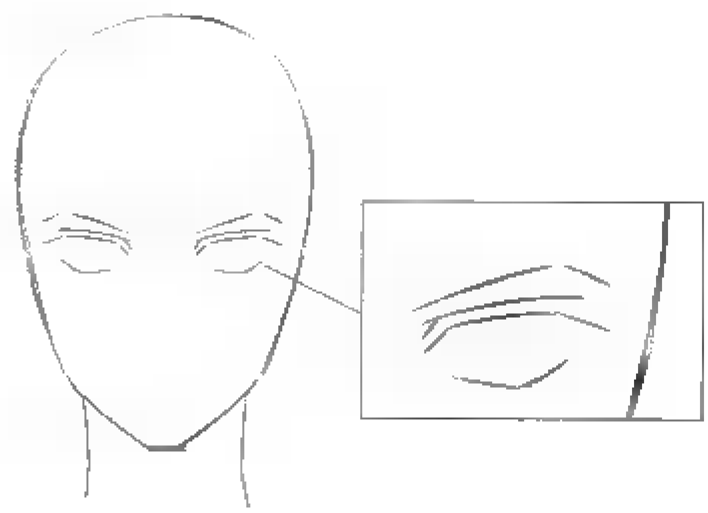
2 根据基准椭圆形绘制出人物头部的轮廓。



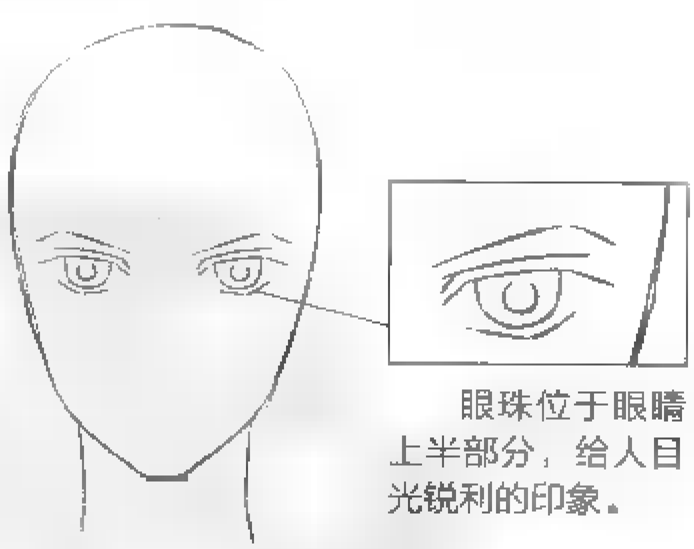
3 画出人物的脖子，男性的脖子比女性的更粗，线条更硬朗。



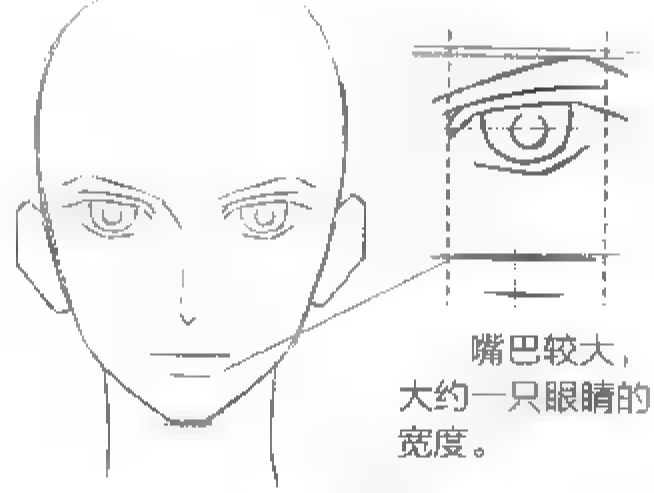
4 利用十字线确定人物的五官位置，男性的眉毛和眼睛的距离比女性要近。



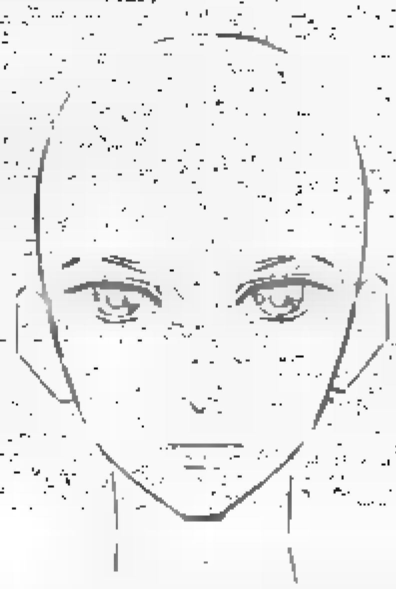
5 画出人物的眉眼，男性的眉毛线条平直，眉梢上挑，眼睛轮廓也基本由直线构成。

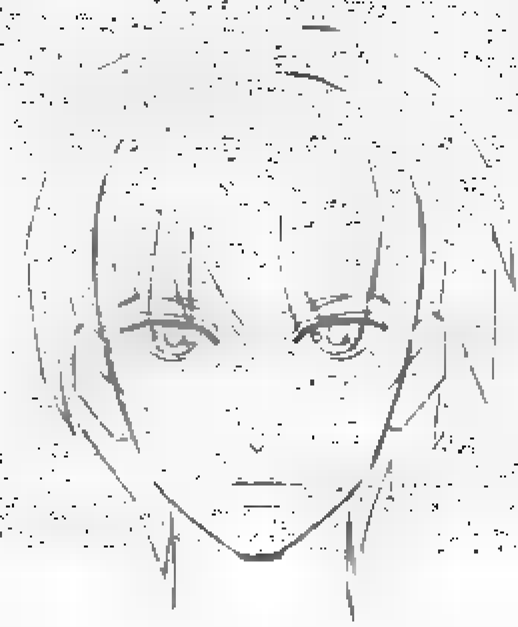


6 画出人物的眼珠，男性的眼珠位于眼睛的上半部分，形状为大半个圆形。



7 根据辅助线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。男性的鼻梁较高，鼻骨和眉骨之间连接在一起。







8 画出人物眉毛的形状，给眼睛添加睫毛和高光，注意男性的睫毛不要画的过厚。

9 用直线简单勾勒出人物头发的大致轮廓，初步画出发根到发梢逐渐变细的感觉。

10 对人物头部的各个部分进行细化，对最终的完成效果产生初步印象。





添加少量单根的眉毛可以突出质感

11 在另一张纸上仔细描绘出人物头部的大致轮廓，注意整体线条要平直硬朗。

12 为人物的眉毛填色，线条要从眉头向眉梢延伸，可以在眉头和眉梢处画几条短线表现眉毛的质感。



长睫毛会使男性角色过于女性化

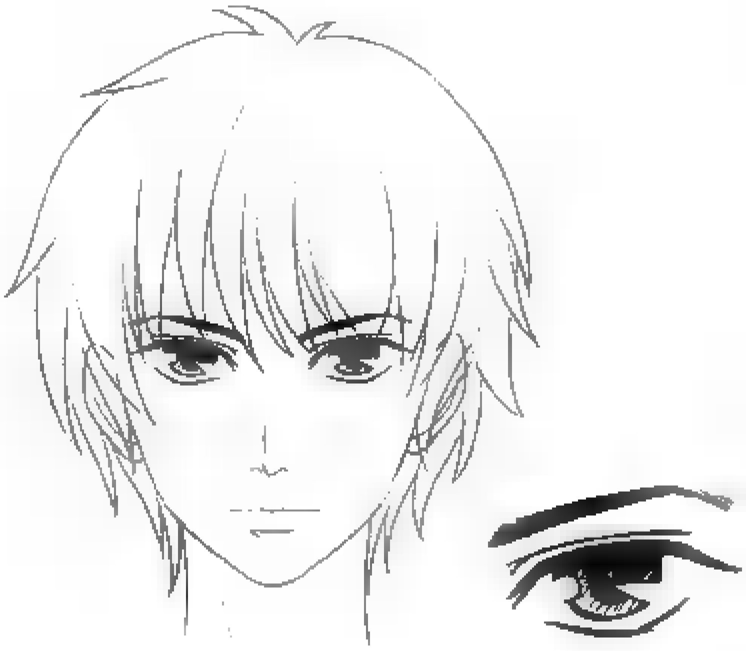






13 给人物的眼睛添加睫毛，男性的睫毛不可以过厚，也不要添加单根的睫毛。

14 用分布细密的排线给人物的黑眼珠添加底色，男性的黑眼珠比较小，留白不必过多



15 加重瞳孔的颜色，使用具有由深到浅的渐变效果的排线表现出人物眼珠的质感和光泽。



16 用细密的线条进一步描绘出人物头发的发丝质感，注意线条要疏密得当，长短适中。



17 用简单的直线勾勒出需要添加阴影的部分，注意鼻子部分的结构要准确。



18 用分布均匀的排线填满需要添加阴影的部分。



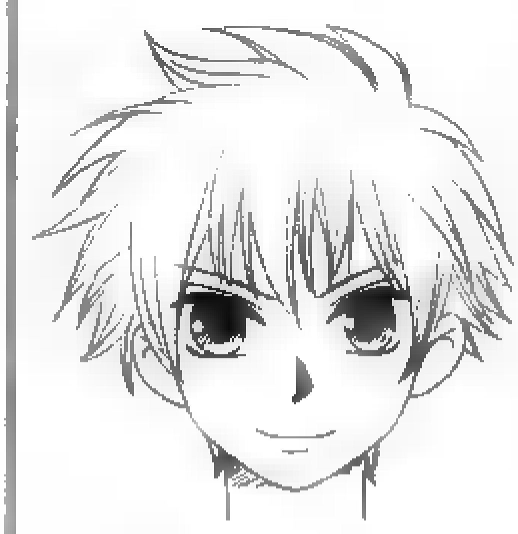
19 在颈根部、鼻子下方和眼窝等部分添加第二层阴影。





断线效果

20 根据面部的阴影确定来光方向，简单画出头发的阴影。完成。



相貌可爱的小男孩眼睛会比较大，头部会比较圆，但整体线条还是要硬朗平直。

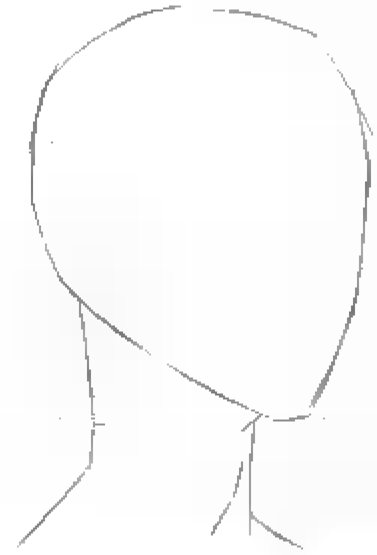
半侧面



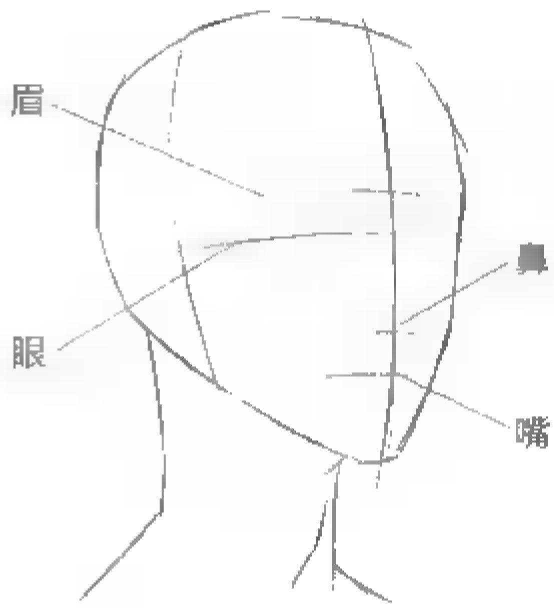
1 用铅笔描画出一个略向右侧偏的椭圆形作为基准形。



2 绘制出人物头部的轮廓，半侧面的男性头部比女性略尖。



3 用平直有力的线条画出人物的脖颈，并简单地勾勒出喉结。



4 利用面部十字线确定人物五官的位置。



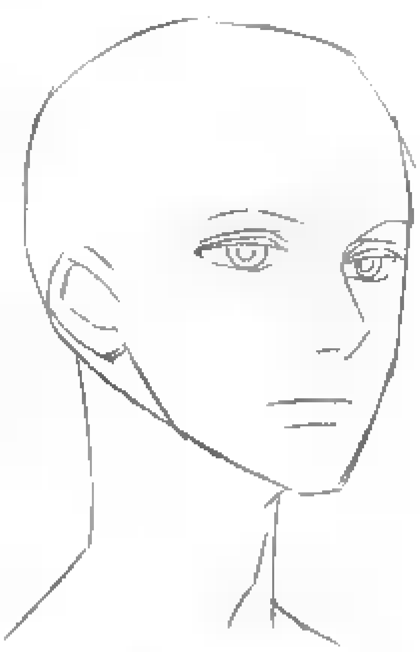
5 根据面部十字线画出人物眉毛、眼睛和鼻子的大致轮廓。



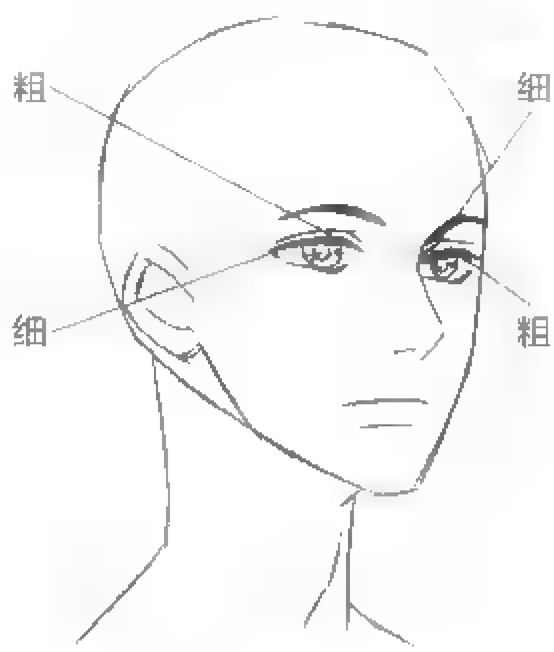
男性的鼻梁较高，鼻骨和眉骨连成一条线。



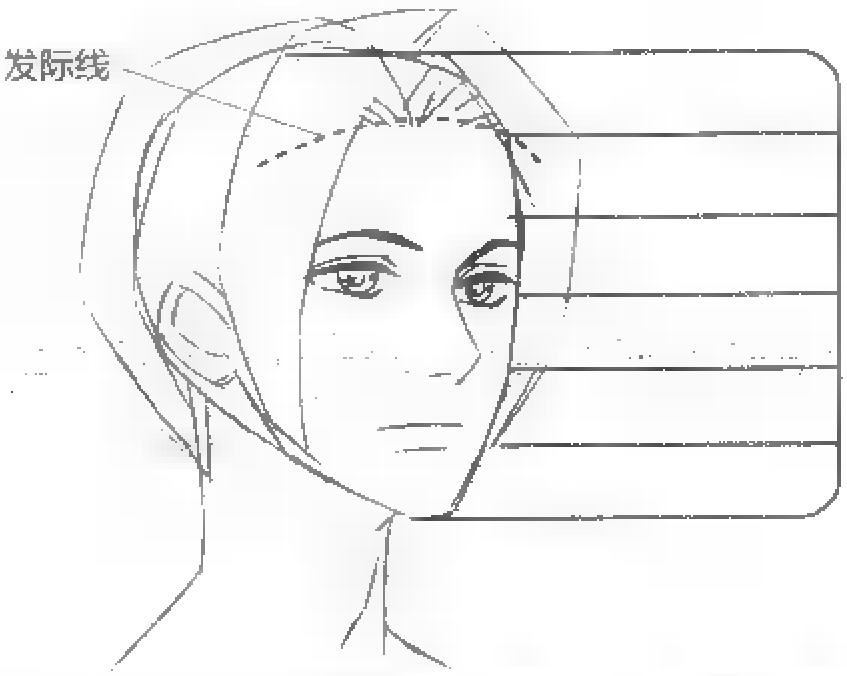
6 画出人物的眼珠，远处的眼睛因为透视产生变形，瞳孔的位置也因此从中间向左侧移动。



7 根据辅助线画出人物的全部五官，并用有力的短直线补全下颚的线条。



8 画出人物的眉毛、睫毛和眼珠的高光，近处眼睛的睫毛越靠近内眼角越粗，远处眼睛的则相反。



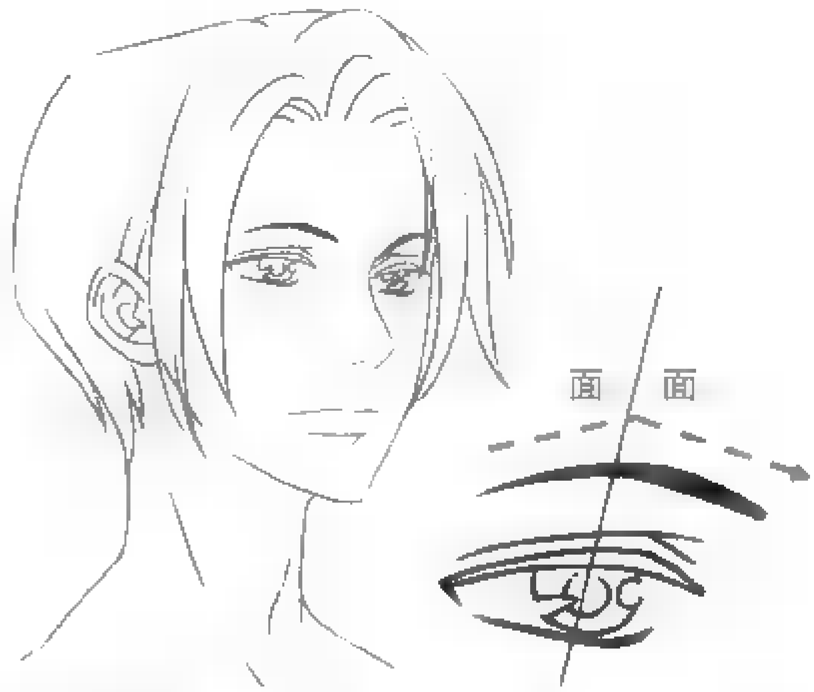
9 在头部的大概1/6处确定发际线，并用概括的直线简单勾勒出人物的头发轮廓。



10 对人物头部的各个部分进行细化，男性的鼻子比较大，嘴巴线条要平直。



11 在另一张纸上描出人物头部的轮廓，注意表现出男性颈部的结构。



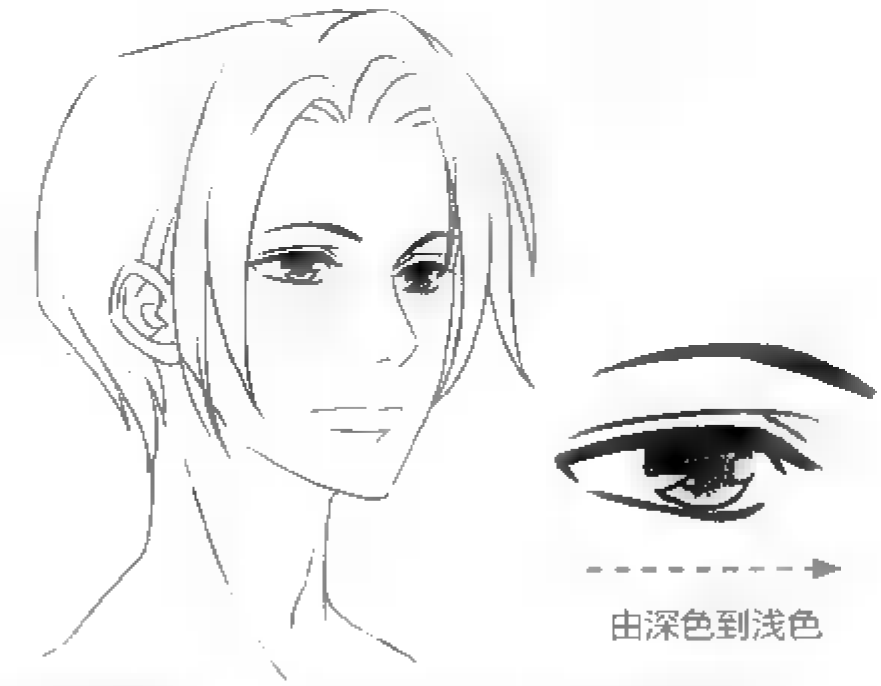
12 描出人物的眉毛，注意眉毛因为面部结构而产生的结构变化。



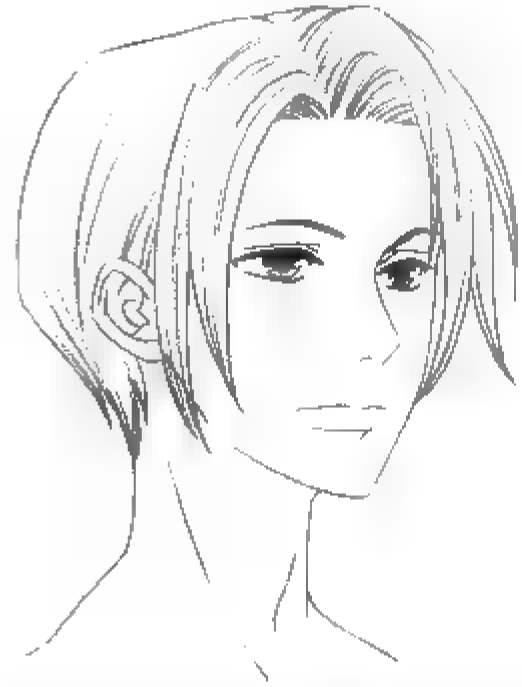
13 给人物的眼睛添加睫毛，并用简单的短线表现出内侧眼角的结构，使眼睛看起来更有立体感。



14 用均匀的排线给人物的黑眼珠添加底色，为了表现眼珠的弧度，在眼珠的下方做简单留白。



15 加重瞳孔颜色，为了表现眼珠的球状结构和透明感，眼珠的颜色从左向右变浅。



16 用细密的线条进一步描绘出人物头发的发丝质感，利用线条疏密、弧度和长度的变化表现出不同部位头发的不同形状和质感。



17 用简单的直线描绘出需要画阴影的范围，注意要方向一致且符合面部结构。



18 根据设计好的范围用整齐的排线描绘出人物的阴影，面积较小结构较深的部分排线密集，面积较大结构较浅的部分排线稀疏。



19 给头发添加简单的阴影。完成。

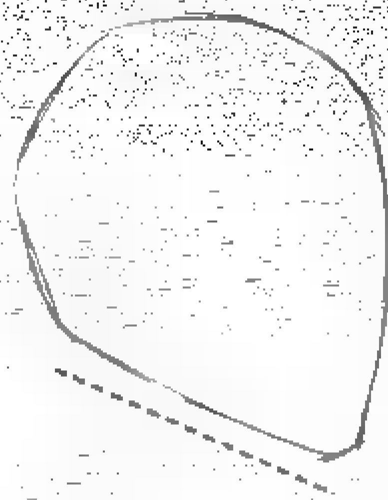


利用上下角度的变化绘制出半侧面人物，不仅可以使画面丰富多变，还可以增强人物气势。

正侧面



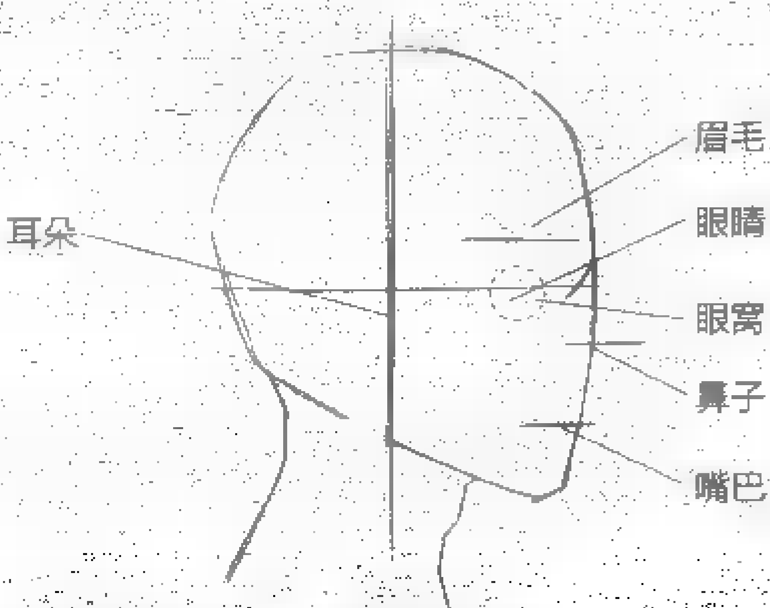
1 描画出一个下半部分向右偏偏移的椭圆形作为基准形。



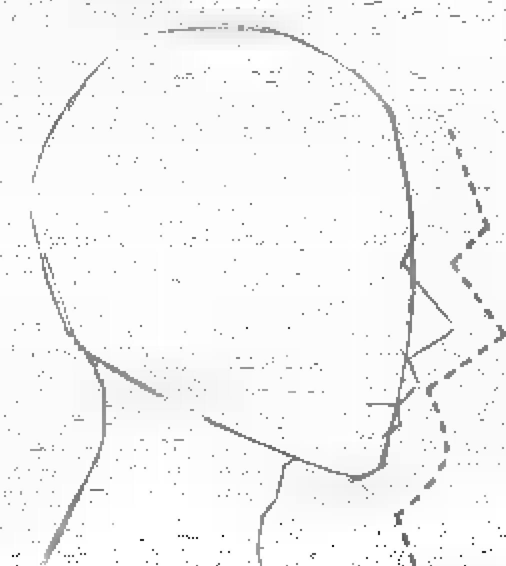
2 根据基准形画出人物头部的轮廓，男性的下颚线要比女性的下颚线倾斜角度更大。



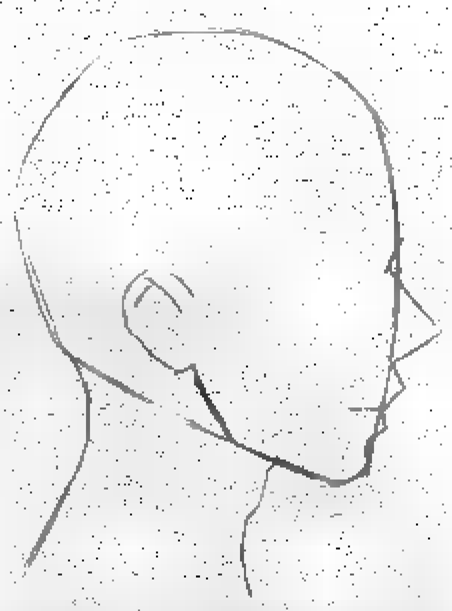
3 画出人物的脖子，男性的脖子比女性结构复杂，前侧可以明显地看到突起的喉结。



4 利用十字线确定五官位置，并通过额头的延长线确定出眼窝的位置。



5 用直线大致确定出人物鼻子和嘴巴的形状，男性的眉骨较高，侧面结构凹凸变化较大。



6 根据十字线画出人物的耳朵，并描画出下颚的结构，男性的下颚要棱角分明。



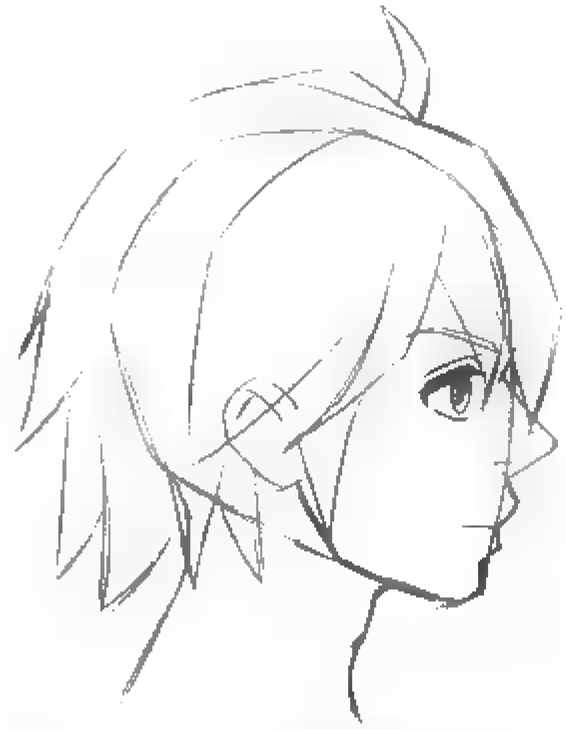
7 画出人物的眉毛和眼睛，注意眼睛的角度与眉骨转接线延长线的角度一致。



8 画出人物眉毛的形状，给眼睛画出瞳孔和高光，确定鼻孔的位置，注意鼻孔不要画的太大。



9 用直线简单勾勒出人物头发的大致轮廓，刘海部分的头发要比脑后的头发略薄。



10 对人物头部的各个部分进行细化，对最终的完成效果产生初步印象。



11 在另一张纸上描出头部轮廓，细致刻画出人物侧面鼻子和嘴巴的凹凸结构。



12 描出人物的眉毛，在眉梢和眉头部分画几根眉毛凸显立体感和质感。



13 给人物的眼睛添加睫毛，并用简单的短线表现出眼角和眼袋的结构，[redacted]眼睛看起来更有立体感。



14 用均匀的排线给人[redacted]的黑眼珠添加底色，为了表现[redacted]珠的弧度，在眼珠的前侧做简单留白。





15 加重瞳孔颜色，并添加外眼角结构线，为了表现眼珠的球状结构和透明感，眼珠的颜色从左向右逐渐变浅。

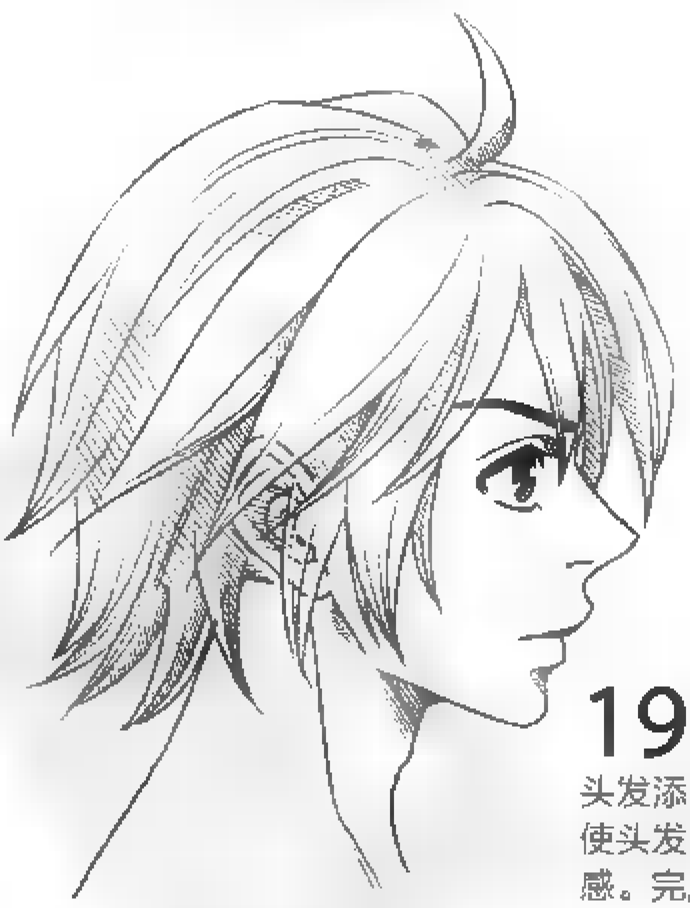
16 给人物添加鼻孔，注意大小适中。





17 用细密的线条描绘出头发的发丝质感，用疏密不同的线条增强层次感。

18 给人物的面部和颈部添加阴影，增强整个人物的立体感。



19 分层次给人物的头发添加阴影，使头发更有立体感。完成。

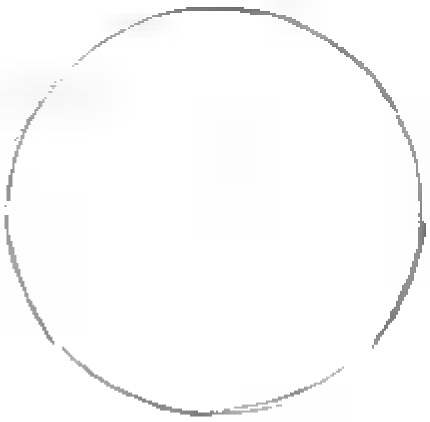


小男孩还未发育完全，侧面轮廓没有成年男性深刻，鼻梁比较塌，眉骨和鼻梁间的线条相对比较平滑。

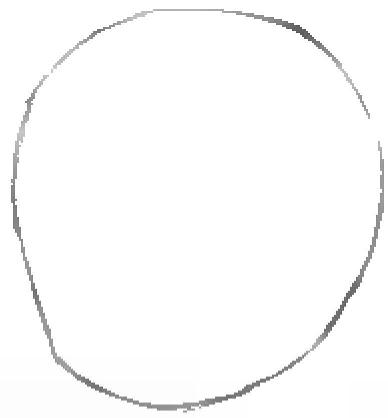
Lesson 04 女性脸型的绘制案例

女性的脸型有很多，漫画常见的有圆脸、方脸和尖脸，根据不同角色的性格特征，选择不同的脸型来绘制，每种脸型也需要不同类型的五官来匹配。

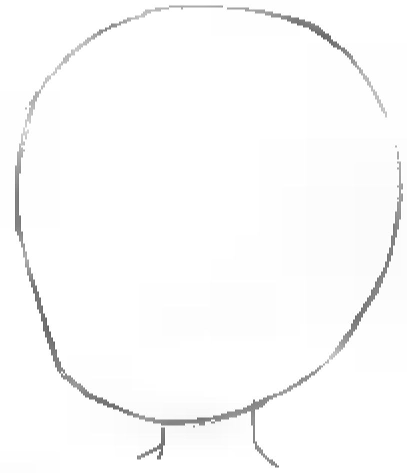
圆脸女性



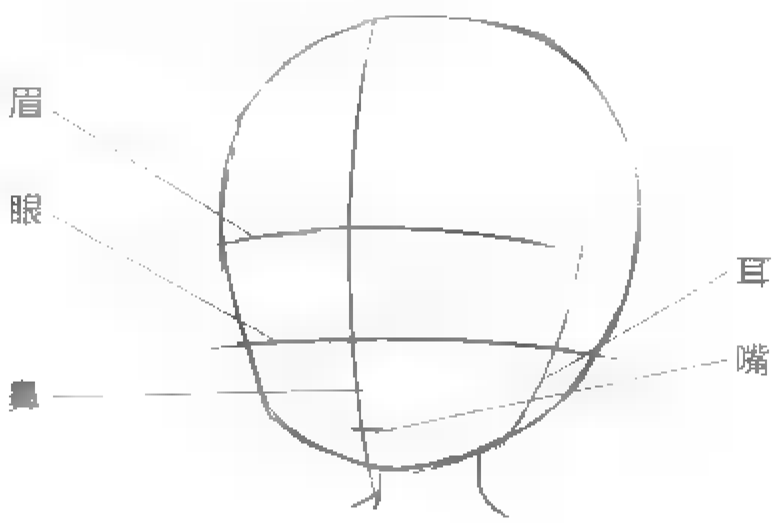
1 用铅笔描画一个正圆形作为基准形。



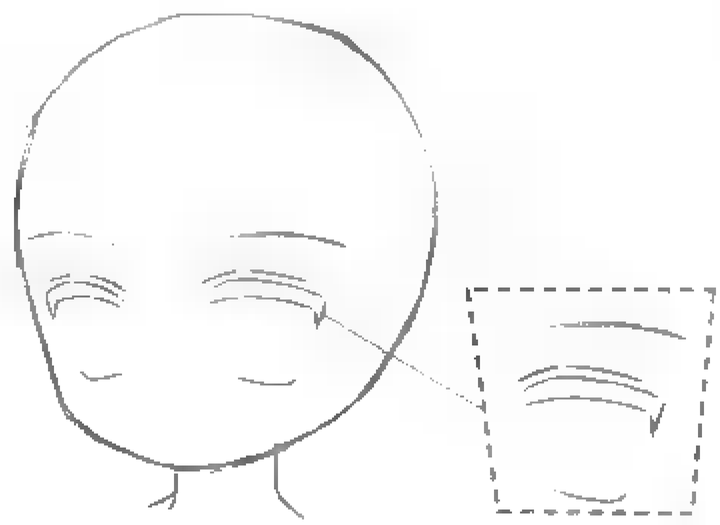
2 根据基准形简单画出人物头部的轮廓。



3 用直线添加颈部，因为圆脸一般用于可爱型角色，因此脖子要画的纤细短小。



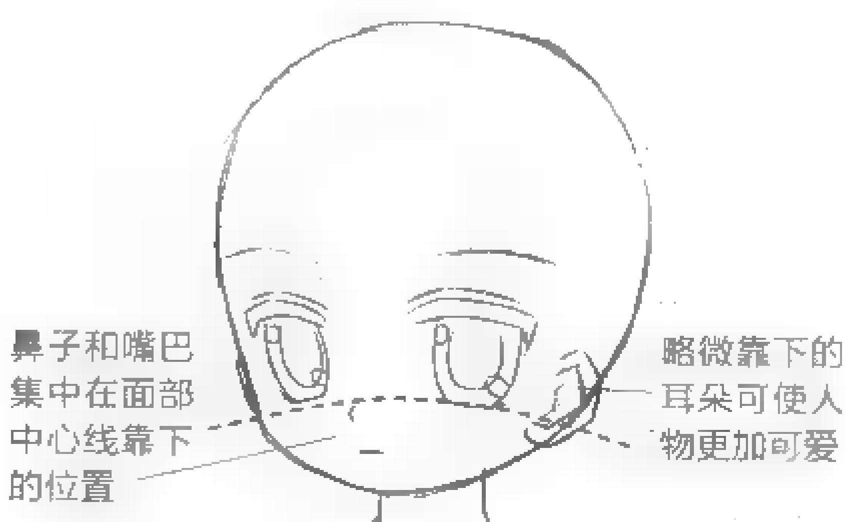
4 利用十字线确定五官位置，十字线的中心横线要靠下，眉毛和眼睛之间的距离拉大。



5 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，眼睛非常大，呈纵向拉长的方形，这样的人物显得更加可爱。



6 画出人物的眼珠瞳孔和高光部分，眼珠占眼睛的比例很大，瞳孔也要非常的大。



7 根据十字线确定的位置，简单画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



8 画出人物头发的轮廓，刘海要比头顶和脑后的头发略厚。



9 画出头部两侧的双马尾，辫子根部所在的直线要与人物面部透视一致。



10 给发辫添加蝴蝶结，蝴蝶结要与辫子的根部相合。



11 对人物头部的各个部分进行细化，添加睫毛，填充眼珠，初步确认画面整体效果。



12 在另一张纸上仔细描绘出人物面部和头发的基本轮廓，注意线条要平滑流畅。



13 描绘出人物五官的大致轮廓，略微改变表情，使人物看起来更加乖巧可爱。



14 画出耳朵的内部结构，不要过于写实复杂，只用简单的几条线表现出层次即可。



15 给人物的睫毛填色，上睫毛要比下睫毛粗重许多，注意上睫毛的排线密集但不能过于死黑。



16 用密集的排线给人物的瞳孔填色，并加重黑眼珠轮廓的描线，注意给高光部分留白。



17 用均匀整齐的排线填补眼珠的空白处，左下角的部分留白表现眼睛的光泽。



18 用由密到疏的排线从上至下地描绘眼珠，最后用短线点在空白处表现瞳孔四周的纹理。



19 细化人物的头发，并给面部添加简单的阴影。完成。



圆脸女生的正面，下颚两侧比较宽但线条平滑，下巴尖呈钝圆形。

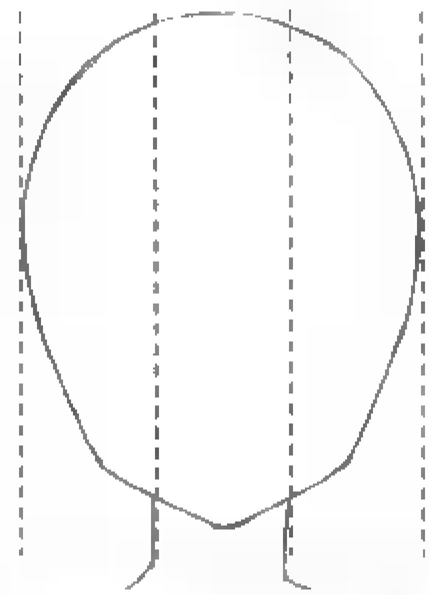
方脸女性



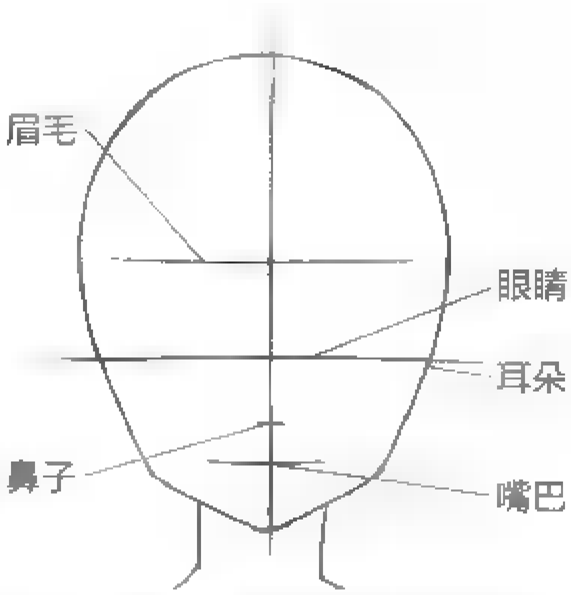
1 用铅笔描画一个下方圆弧较平缓的椭圆形作为基准形。



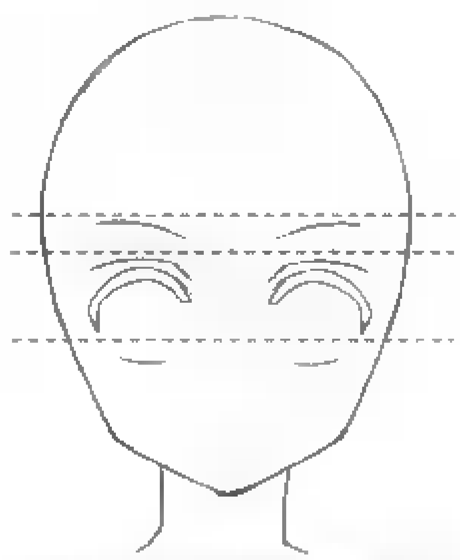
2 根据基准形画出头部轮廓，用平直的线条勾勒出较方的下巴部分。



3 用简单的直线添加颈部，颈部宽度大概是头部的1/3。



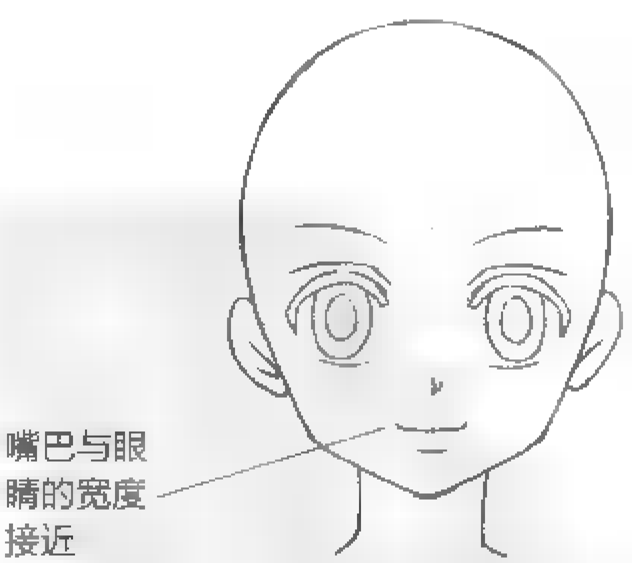
4 利用面部十字线确定人物五官的位置。



5 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓。左右两侧的眉毛和眼睛的位置和形状要一致。



6 画出人物的眼珠，并确定瞳孔的位置，方脸的女孩一般比较开朗，因此瞳孔要比较大。



7 根据十字线简单画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。方脸女孩的嘴巴一般比较大。



8 细画出人物的睫毛，描绘出人物眼睛的高光。



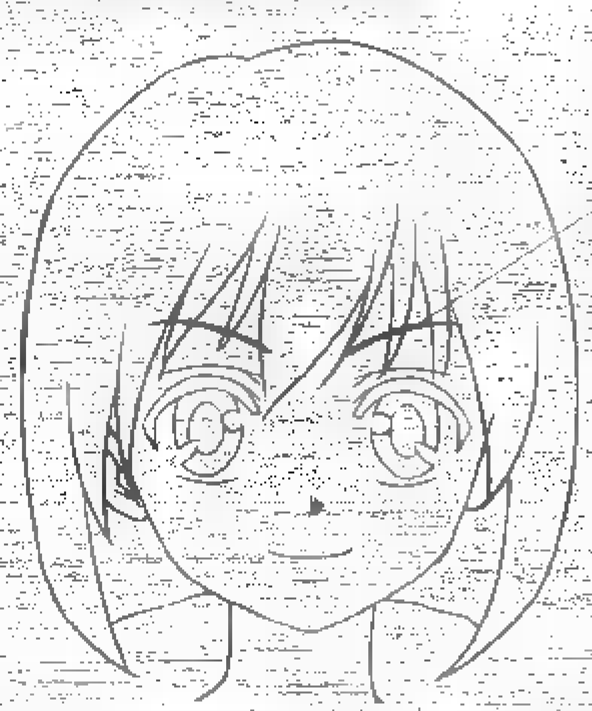
9 画出头发的大致轮廓，头发的下端要呈一条平滑的弧线。



10 对人物头部的各个部分进行细化，人物的下巴在方形的基础上要有弧度。



11 根据草图在另一张纸上仔细描出人物头部的轮廓，描线要有力。下颚部分要用带有弧度的转折线一笔画出。



12 用比较深的线条加粗人物的眉毛，注意从内向外由粗变细。眉毛不可以画的过粗，要保持女孩子的柔美特征。



13 描出人物的上下睫毛，上睫毛排线要细密，下睫毛注意不要过粗。



14 用分布细密的排线给黑眼珠添加底色，眼珠下方留出下一部分空白使眼珠不至于过于死板。



15 加重瞳孔的颜色，用渐变的排线表现人物眼珠的形状和质感。



16 给人物的眼睛添加睫毛，注意方脸女孩整体给人比较朴素的感觉，睫毛画的不要太过华丽。



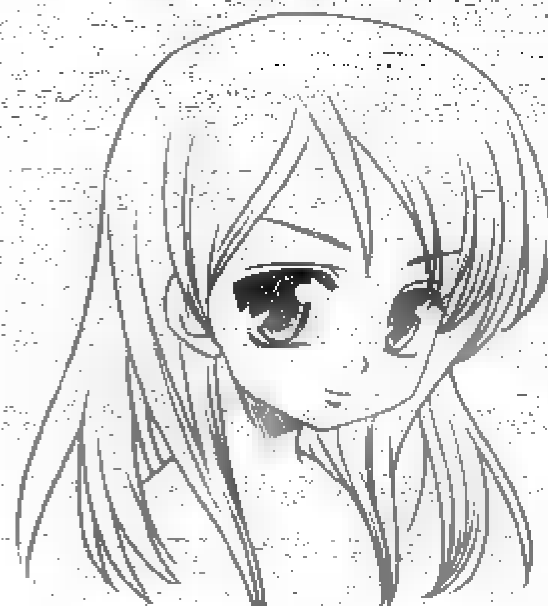
17 用细密的线条仔细描绘出人物头发的层次和质感，注意线条要疏密得当，长短适中。



18 给人物的眼窝、耳朵和脖子等处用密集的排线添加阴影，增强整体立体感。



19 给人物的头发添加简单的阴影。完成。



方脸侧面的特征比正面更加突出，下颚线呈明显转折。

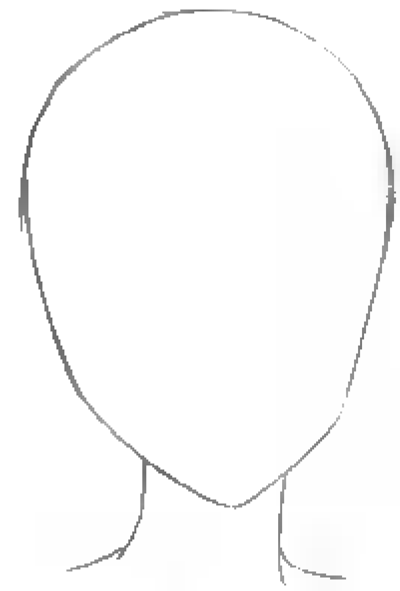
尖脸女性



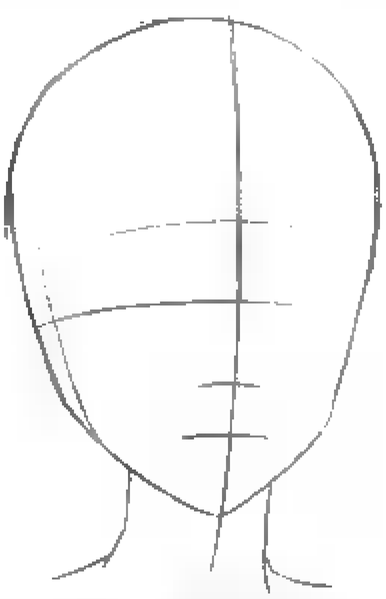
1 用铅笔描画一个上端略大，下端略小的椭圆形作为基准形。



2 画出头部的轮廓，整体呈蛋形，下颚线条平滑，下巴尖锐。



3 用直线给人物添加颈部，尖脸女性的脖子要比较细长。



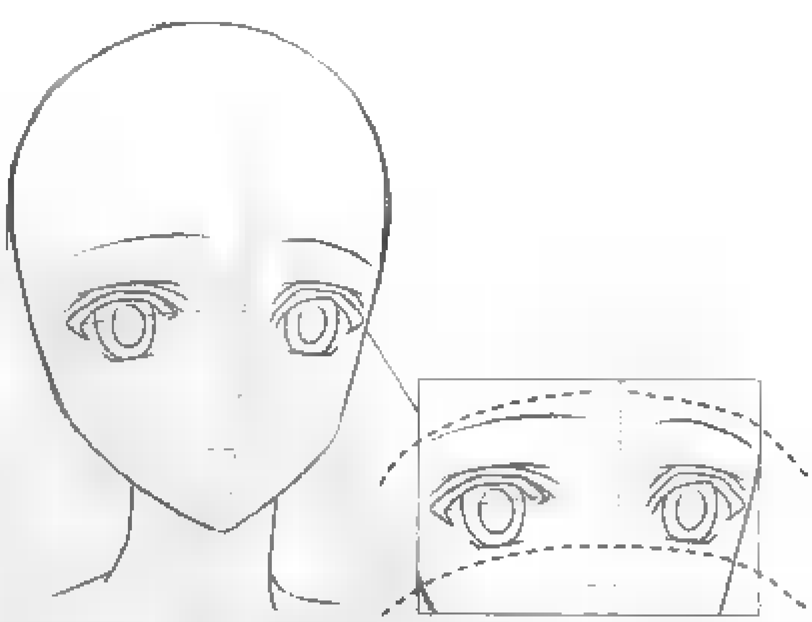
4 利用面部十字线确定人物五官的位置。



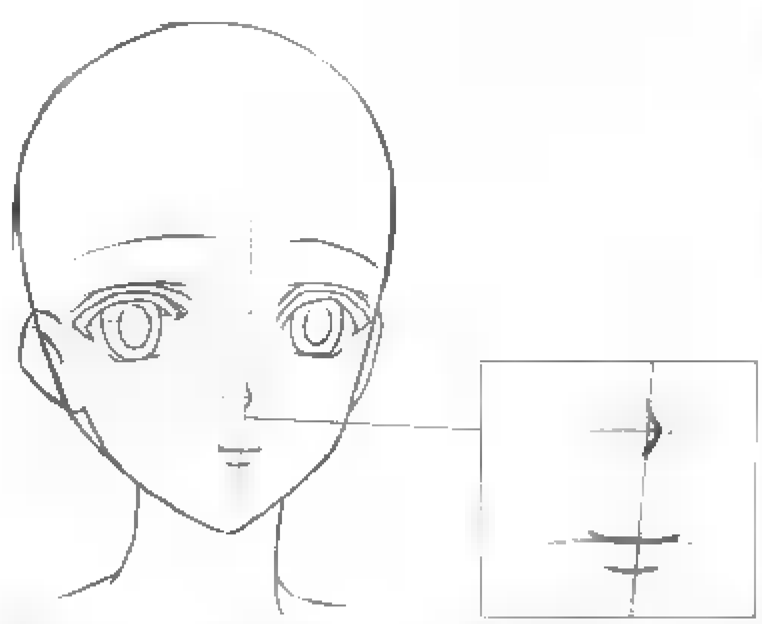
5 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓，外侧眼角要略微下垂。



6 尖脸女性的眼睛比较秀美，要对眼睑进行进一步的细致绘制。



7 画出眼珠和瞳孔，眼珠与下眼睑相接的眼睛能使人物看起来更温柔秀气。



8 根据十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。尖脸女孩的鼻子和嘴都比较小，用短线简单处理。



9 用直线大致画出人物的发型，表现出头发的结构层次。



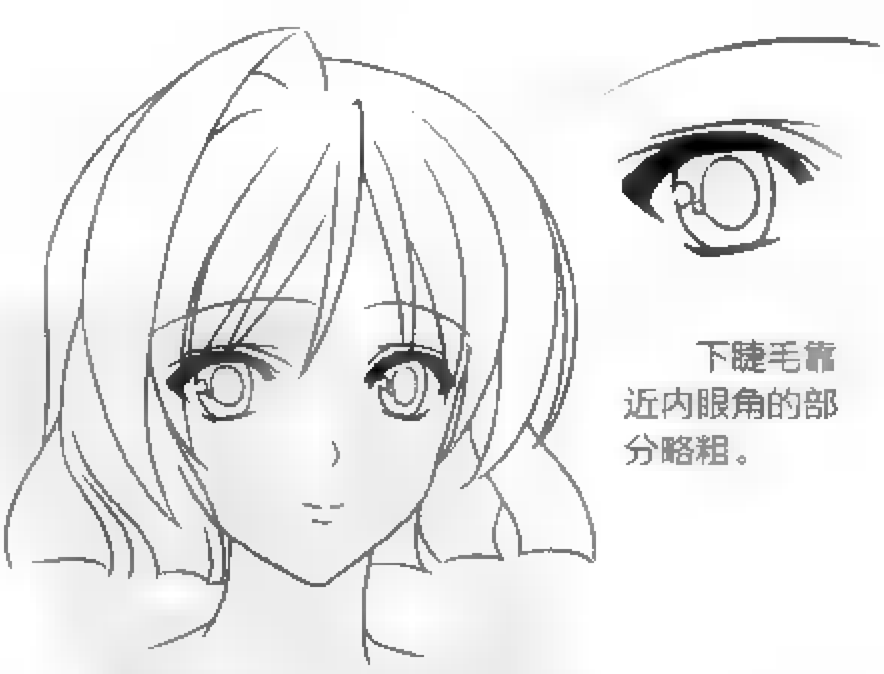
10 用细密的排线描出人物的上下睫毛，下睫毛不要过厚。



11 对人物头部的各个部分进行细化，使人物的整体效果初步展现。



12 根据草图在另一张纸上用有力的线条描出人物的大致轮廓。



13 描出人物的上下睫毛，上睫毛排线要细密，下睫毛从内眼角到外眼角逐渐变粗。



14 用分布细密的排线给黑眼珠添加底色，为了使人物的眼睛具有秀丽闪亮的效果，留白要稍大些。



15 加重瞳孔的颜色，用渐变的打线表现人物眼珠的形状和质感。



16 添加细长的睫毛，令人物眼睛看起来更加漂亮，注意上睫毛要纤长，下睫毛则要细一些。



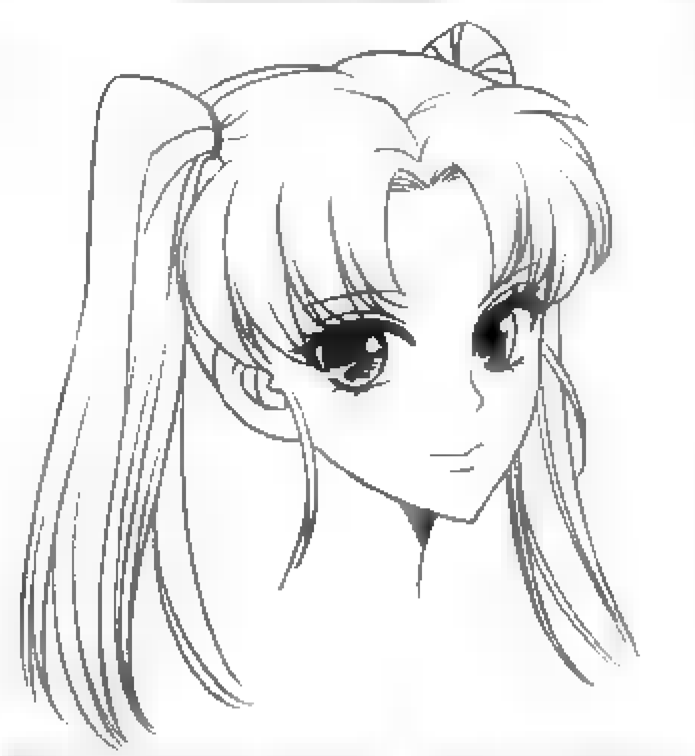
17 细化人物头发，描绘出头发的立体感和层次，不同状态的头发要使用不同类型的线条表现。



18 给人物的眼窝、鼻子、下唇和脖子下方添加阴影，增强人物的立体感。



19 给人物的头发和头饰添加简单的阴影和质感。完成。

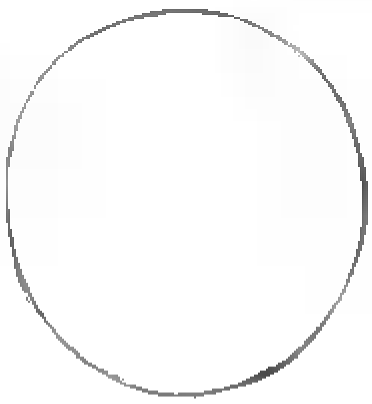


随着人物头部角度的变化，远处面部线条的角度会变得更加陡峭，下巴看起来更加尖锐。

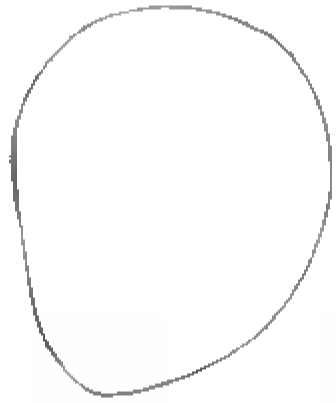
Lesson 05 男性脸型的绘制案例

除了年纪非常小的小男孩之外，无论哪一种脸型，男性面部的形状都会比同类脸型的女性面部形状略长。同时，不同形状的脸型要搭配不同的五官，适合不同类型的角色。

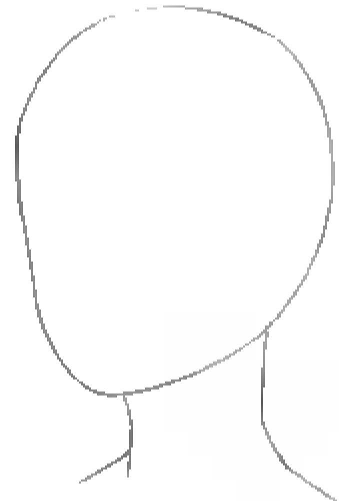
圆脸男性



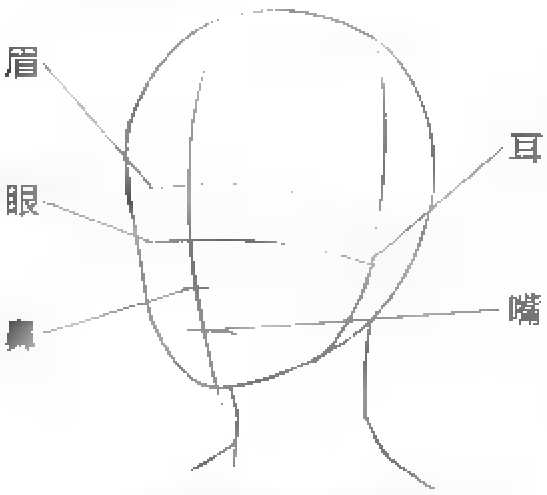
1 用铅笔描画一个纵向略长的正圆形作为基准形。



2 简单画出人物头部的轮廓，大致要呈一个略长的椭圆形。



3 用直线添加颈部，脖子到肩膀之间有倾斜过渡。



4 利用十字线确定人物五官的位置，十字线的中心横线略微靠下。



5 画出人物的眉毛和眼睛，浓浓的眉和大大的眼配合圆脸给人憨厚的印象。



6 画出人物的眼珠和瞳孔，眼珠要占眼睛的大部分，瞳孔也要非常的大。



7 根据十字线确定的位置，画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



8 给人物的眼睛添加高光，高光的面积要比较大。



9 画出人物头发的轮廓，刘海要比头顶和脑后的头发略厚。



10 用紧密的排线给人物的眉毛和眼睛填色，完成草图的绘制，得到人物的初步效果。



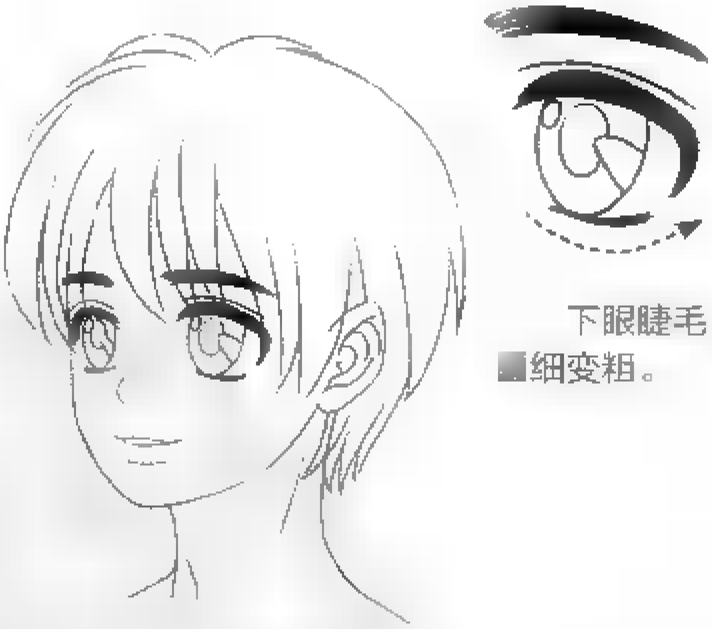
11 在另一张纸上描出人物头发和面部的轮廓，线条要清晰流畅，尤其是脸颊和下巴部分。



12 描出人物的五官，勾勒出眉毛和眼睛，简单刻画出耳朵的层次结构。

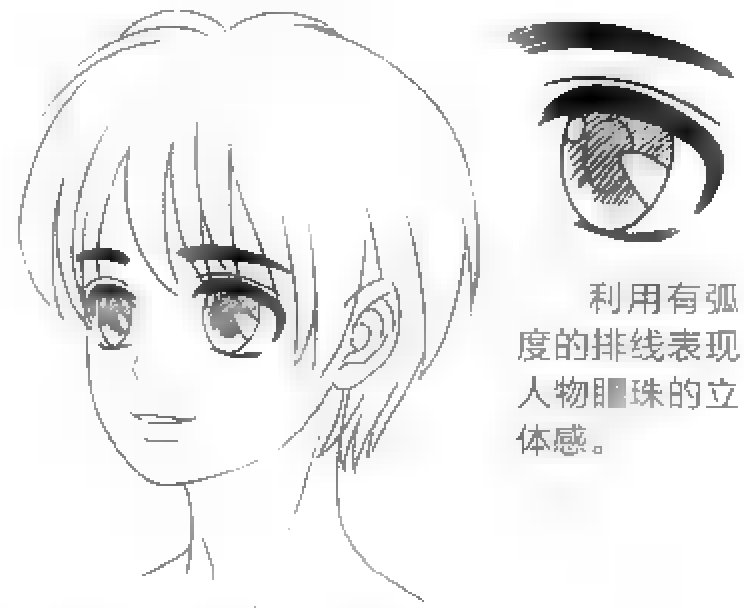


13 用细密的排线描出人物的眉毛，线条排列从眉头到眉梢逐渐紧密。



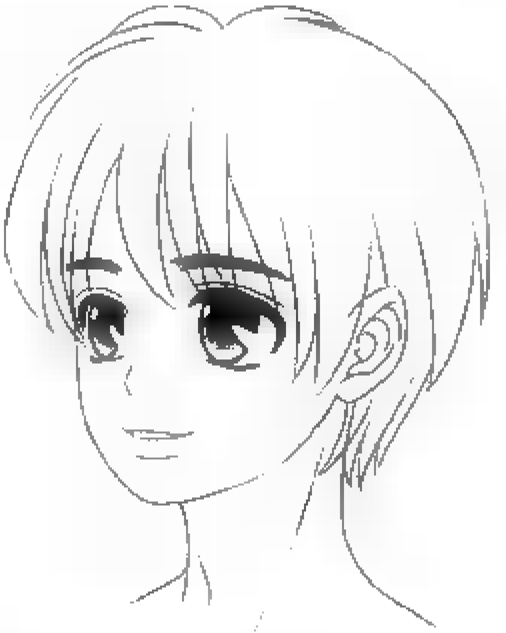
下眼睫毛由细变粗。

14 描出人物的上下睫毛，上睫毛排线要细密，下睫毛从内眼角到外眼角逐渐变粗。



利用有弧度的排线表现人物眼珠的立体感。

15 用排列整齐的排线给人物的黑眼珠添加底色，排线略微向斜上方弯曲表现眼珠的弧度。





黑眼珠的整体排线要紧密，突出圆脸男孩大眼睛的特征。

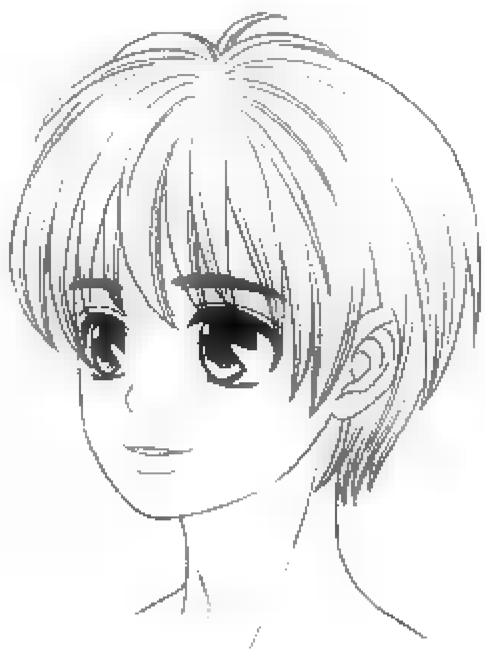


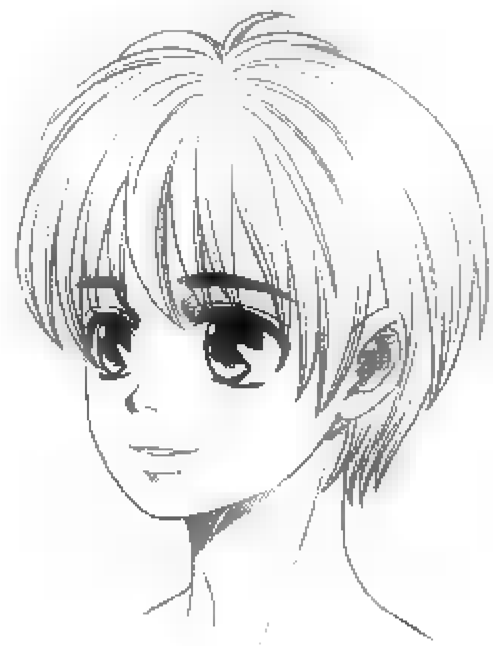


右下方的高光部分可以使黑眼珠和眼白形成一体。

16 加重瞳孔的颜色，用渐变的排线表现人物眼珠的形状和质感。

17 用橡皮擦掉眼珠边缘多余的线条，使眼睛看起来更加明亮。





18 用细密的线条刻画出人物头发的层次和质感，发梢部分的线条要纤细密集。

19 在人物的眼窝、耳朵和脖子等处用密集的排线添加阴影，增强整体立体感。



20 给头发添加简单的阴影效果。完成。



年纪较小的圆脸正太角色，下巴线条更加圆润，整体呈一条平滑的曲线。

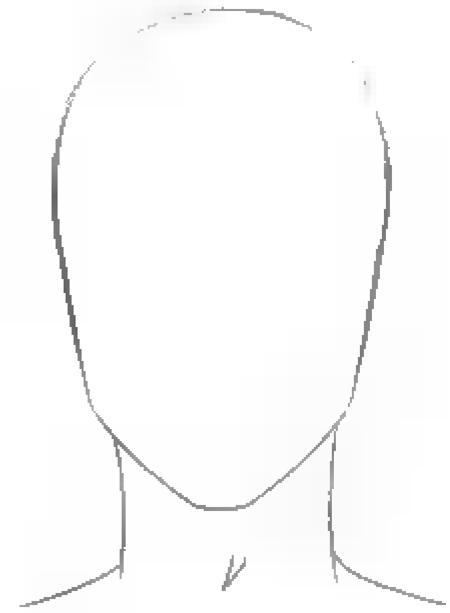
方脸男性



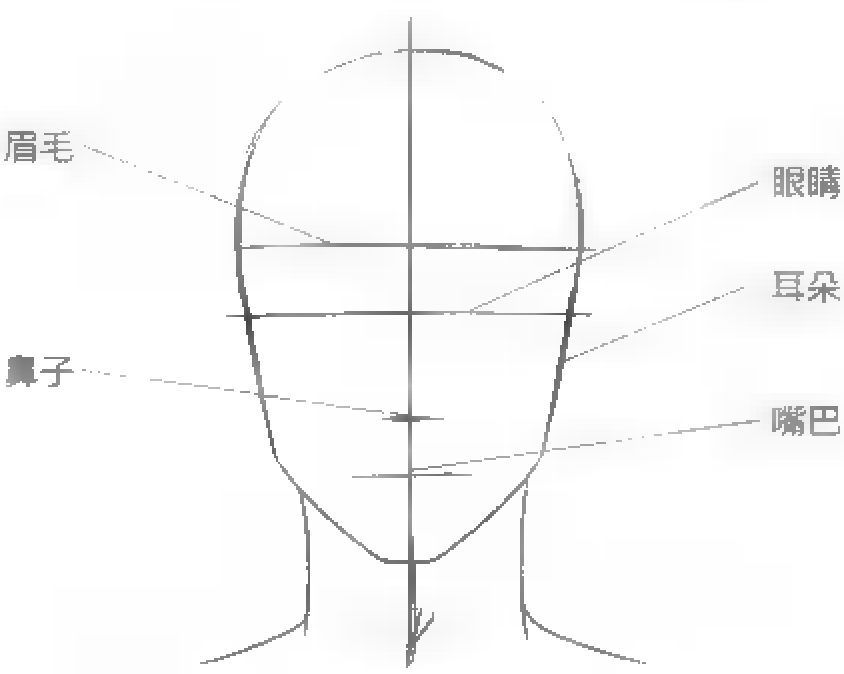
1 用铅笔描画一个下方圆弧比较平缓的长椭圆形作为基准形。



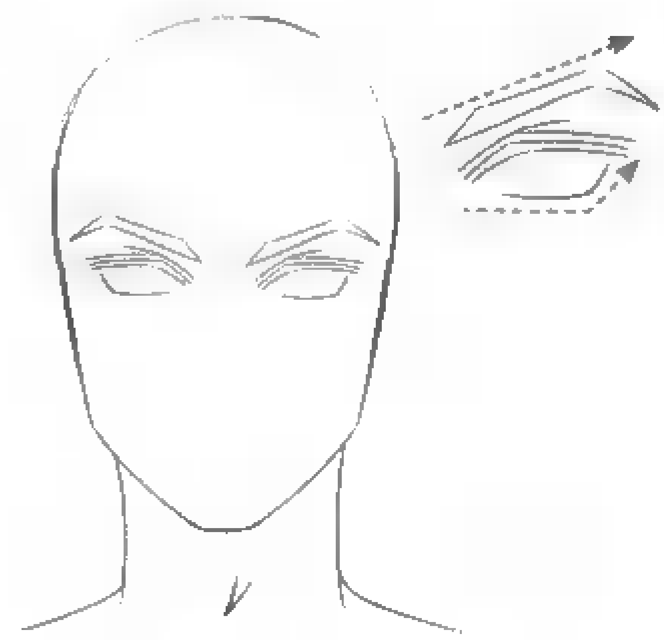
2 根据基准形画出人物头部轮廓，整个头型成拉长的椭圆形，下巴线条平直。



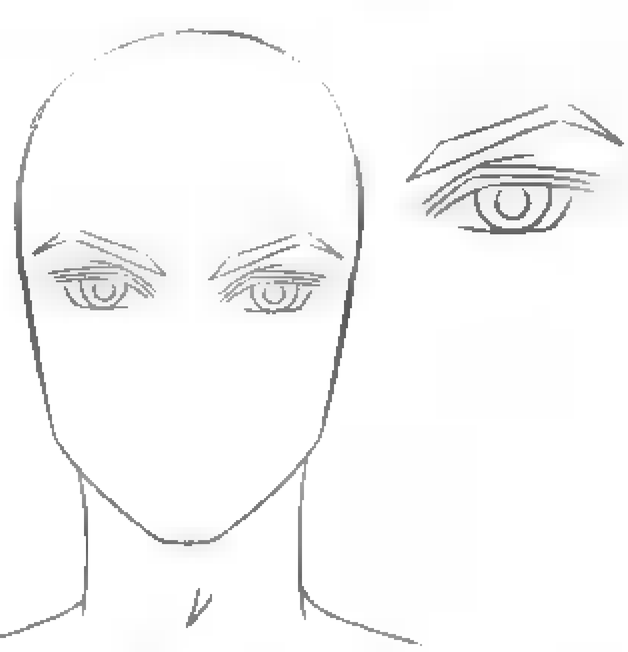
3 用简单的直线添加颈部，方脸男性给人魁梧的印象，因此脖子要比较粗壮。



4 利用十字线确定人物五官的位置。方脸男性的眉毛和眼睛距离较近且位置比较靠上。



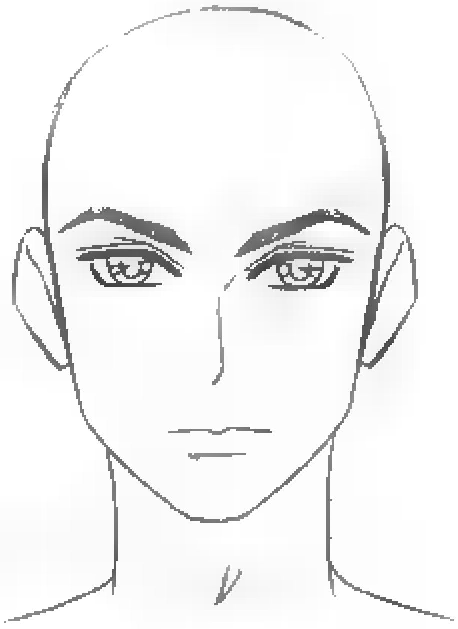
5 画出人物的眉毛和眼睛的轮廓。方脸男性的眉毛要粗，线条硬直，并向斜上方挑起。



6 画出人物的眼珠，方脸男性给人成熟稳重的印象，眼珠要同时与上下眼睑相结合。



7 根据十字线简单画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，方脸男性的鼻梁高而挺直，嘴巴线条平直且较大。



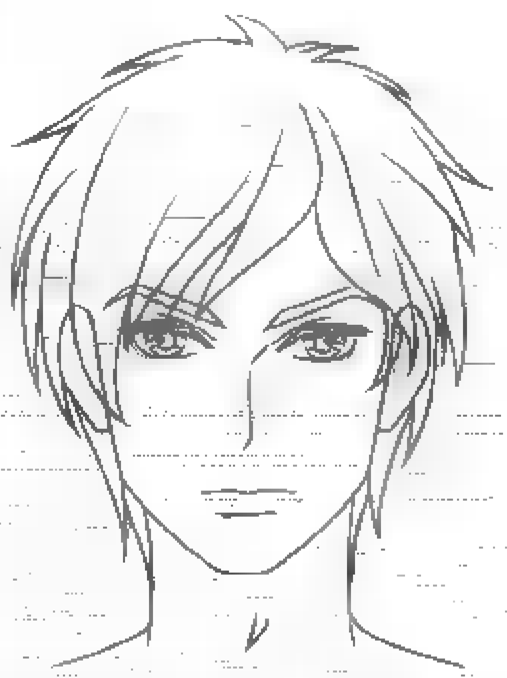
8 细画出人物的眉毛和睫毛，描绘出人物眼睛的高光。



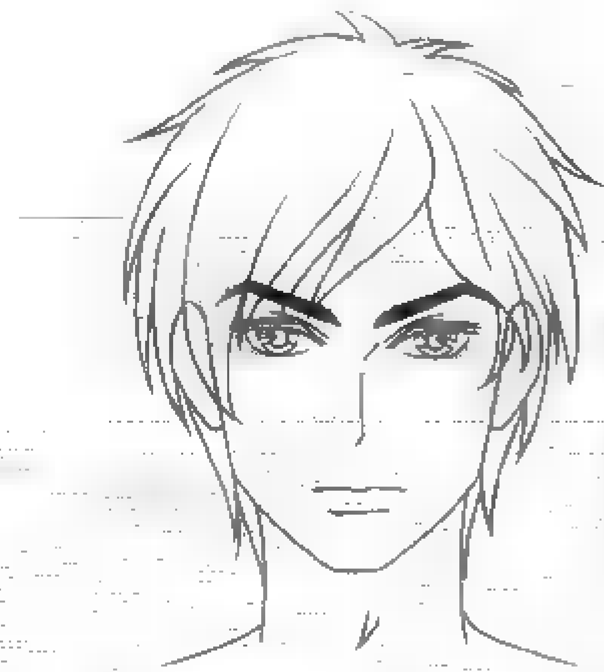
9 画出头发的大致轮廓，发型比较随意杂乱。

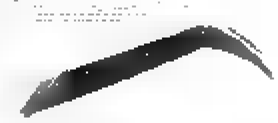


10 对人物的头部进行细化，突出方脸男性的个性特征。



11 在另一张纸上描出人物的基本轮廓，整体线条要平直有力。





在眉头和眉梢添加单根的眉毛强调眉毛的粗重效果和立体感。

12 用细密的排线描出人物的眉毛，注意眉头和眉梢要做细致处理。





粗重的睫毛可以使人物的眉眼看起来更加深刻有神。

13 描出人物的上下睫毛，为了表现方脸男性五官突出的特征，上下睫毛都要比较粗重。





以瞳孔的边线为界，下半部分黑眼珠留白，增加人物眼睛的神韵。

14 用排列整齐的排线给人物的黑眼珠添加底色。





对比强烈的黑眼珠可以使人物显得正直诚恳，符合方脸男性的特征。





正面人物的耳朵有透视效果，描绘时要注意结构准确。

15 加重瞳孔的颜色，表现方脸男性的严肃有神，打线的渐变效果不要过于明显。

16 仔细刻画出人物耳朵的内部结构。注意不要过于复杂，简单表现出层次结构即可。





17 细化人物头发，描绘出人物头发的层次和质感，配合脸型，头发的整体要呈比较硬直的片状。

18 给人物的面部和颈部添加阴影，阴影的轮廓要棱角分明，突出方脸男性的面部特征。



19 给人物的头发添加阴影，并在额头上画出头发的投影，使画面更具有立体感。完成。



侧面角度时，方脸男性的面部特征更加突出，下颚线条平直，且成明显的折角。

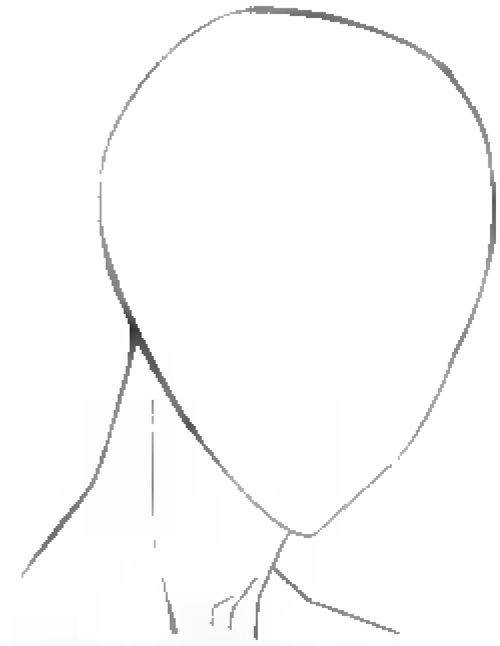
尖脸男性



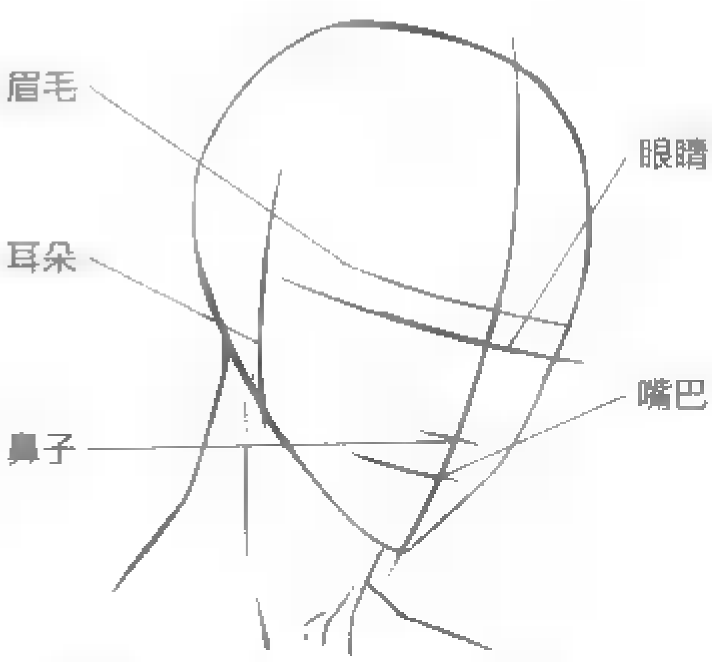
1 用铅笔描画一个上端略大，下端略小，纵向较长的椭圆形。



2 画出头部的轮廓，整体呈蛋形，下颚线条平滑，下巴尖锐。



3 用直线给人物添加颈部，并画出颈部的结构。



4 利用十字线确定人物五官的位置。注意眉毛和眼睛的距离要比较近。



5 画出人物眉毛和眼睛的大致轮廓，略带阴气的尖脸帅哥更适合细长的吊梢眼。



6 画出人物的眼珠，尖脸男性的眼珠要比较大，给人眼神锐利的印象。



7 根据十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，尖脸男性的嘴巴一般呈弓形，且嘴唇较薄。



8 用直线大致画出人物的发型，表现出头发的结构层次。



9 细化人物头部的各个细节，初步显现人物头部的整体效果。



10 在另一张纸上描出人物的基本轮廓，为了体现尖脸男性面容的清秀，线条要纤细柔顺。



11 用平直的线条描出人物的眉毛，眉毛整体比较细，眉头到眉梢的变化较小。



12 描出人物的上下睫毛，尖脸男性的上睫毛比较厚，双眼皮的痕迹与眉毛相接。



13 用排列整齐的排线给人物的黑眼珠添加底色，注意留白不要太多。

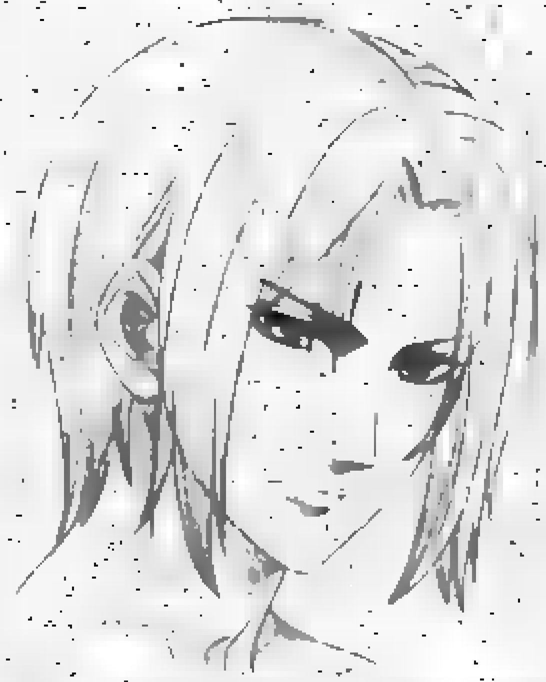




14 加重瞳孔和黑眼珠的颜色，深化人物眼珠的层次。

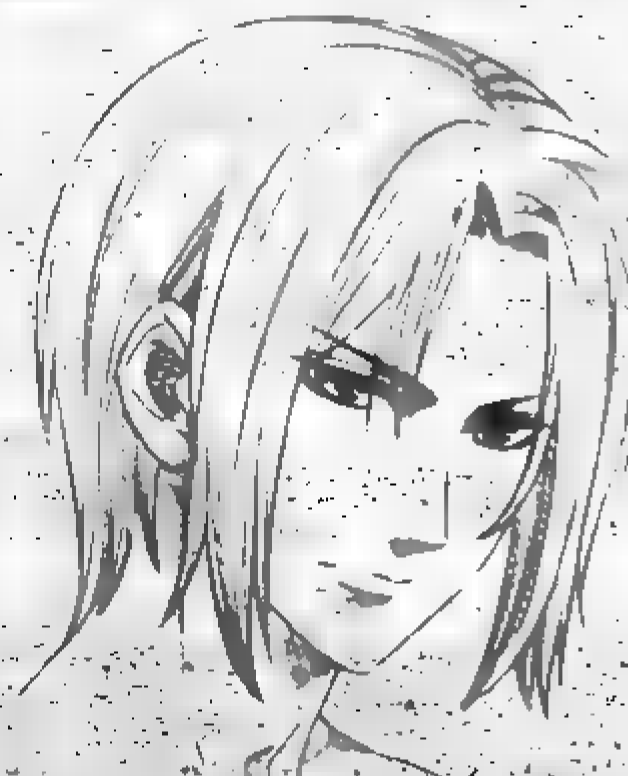
15 用橡皮擦出眼珠的高光，并细化眼睑的结构，使人物的眼睛看起来更加精致。





16 细化人物的头发，用细长的线条画出头发的层次，添加发丝质感，耳后的头发线条要体现出转折的结构。

17 给人物的面部和颈部添加阴影，眼窝部分的阴影要比较深刻，使人物看起来更加帅气。



18 用橡皮擦出被头发遮住的部分和发梢多余的线条，并给头发添加简单的阴影，完成。

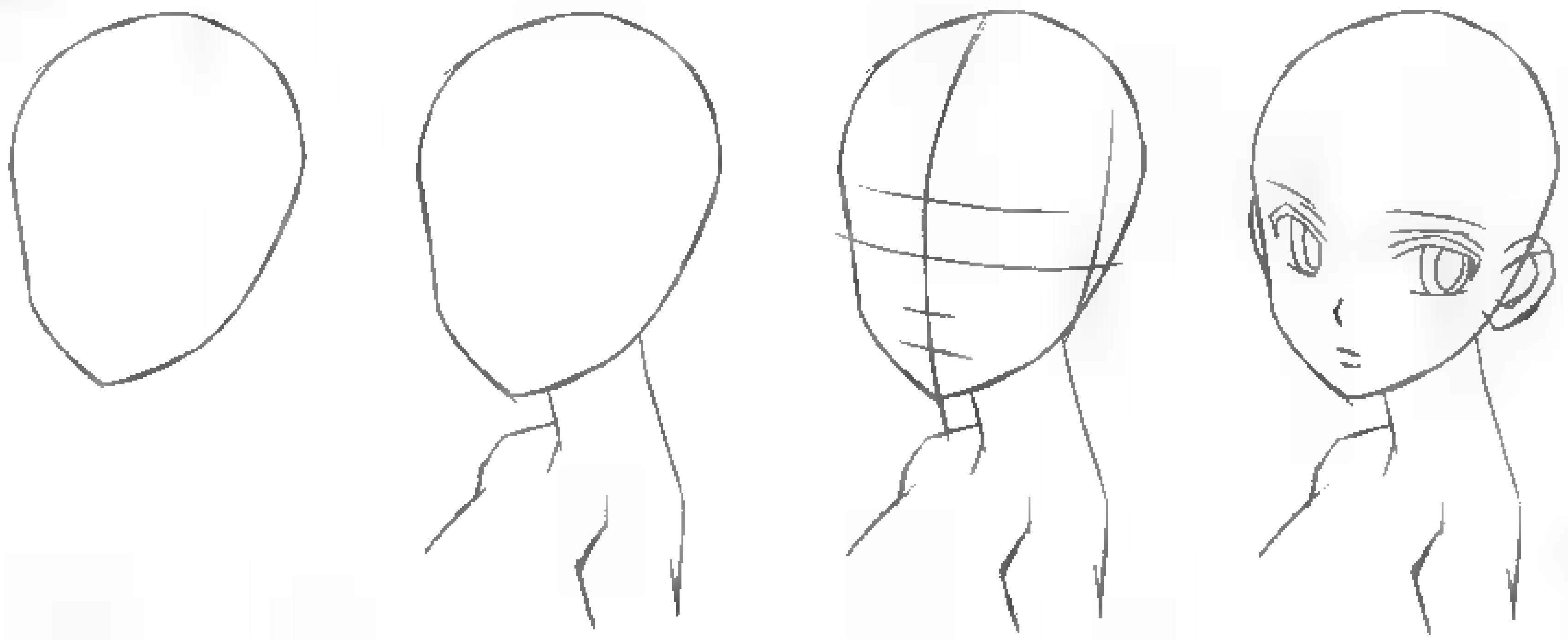


大脸的男性，跟和大脸女性相比有一定的棱角，下巴相对也比较钝圆。

Lesson 06 女性发型的绘制案例

漫画中的女性角色大多给人纤细柔软的印象，因此无论是怎样的发型，都要体现出这两个特征。

长发

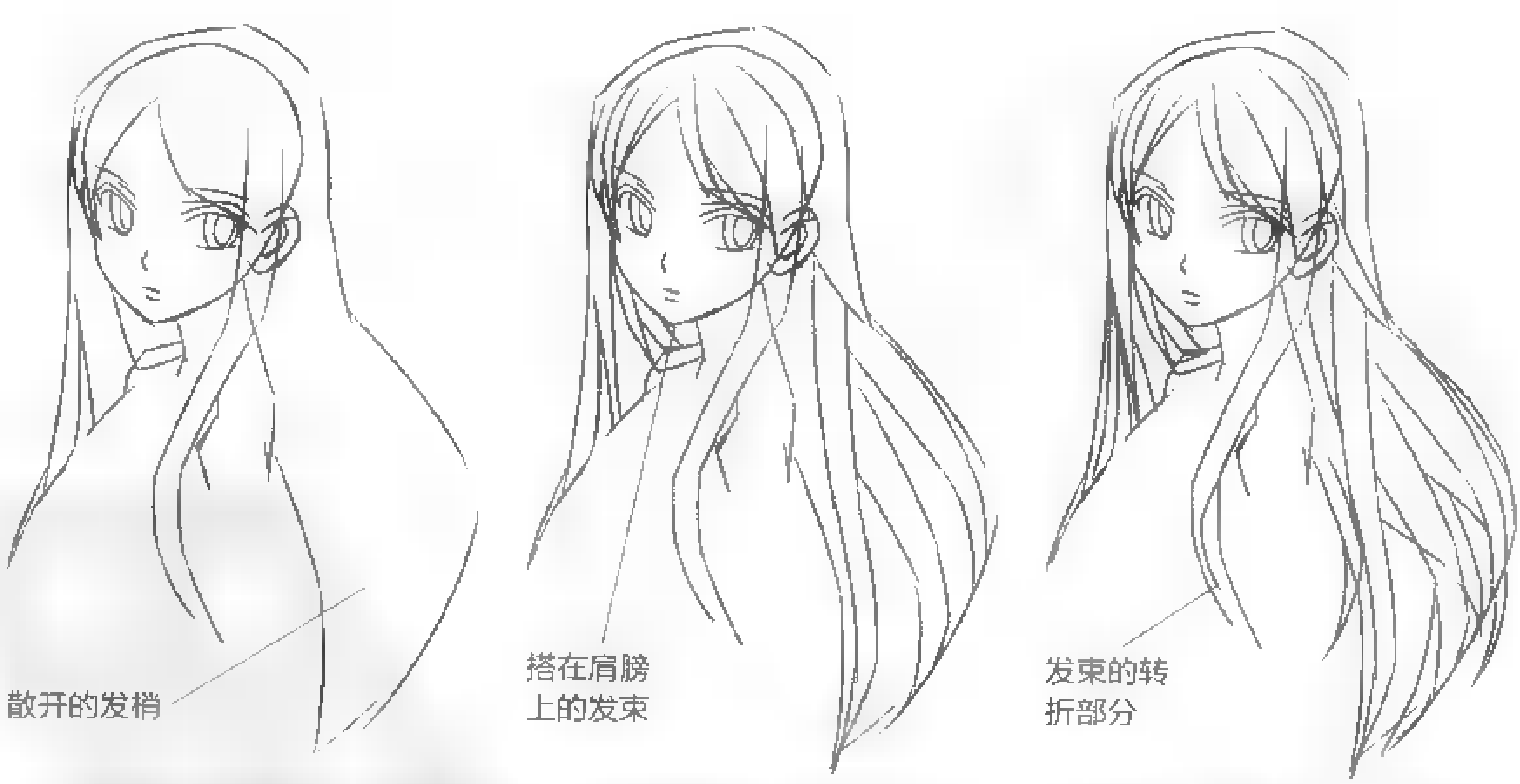


1 简单地画出人物的头部轮廓。

2 用直线描绘出人物的脖颈和肩部，注意透视关系。

3 画出人物面部的十字线，根据十字线确定人物五官的位置。

4 画出人物五官的基本轮廓。



5 用直线简略地描绘出人物头发的轮廓。

6 大致地画出长发的发束，注意要符合头发的生长规律和结构。

7 画出发束的细节，表现出发束的转折变化。



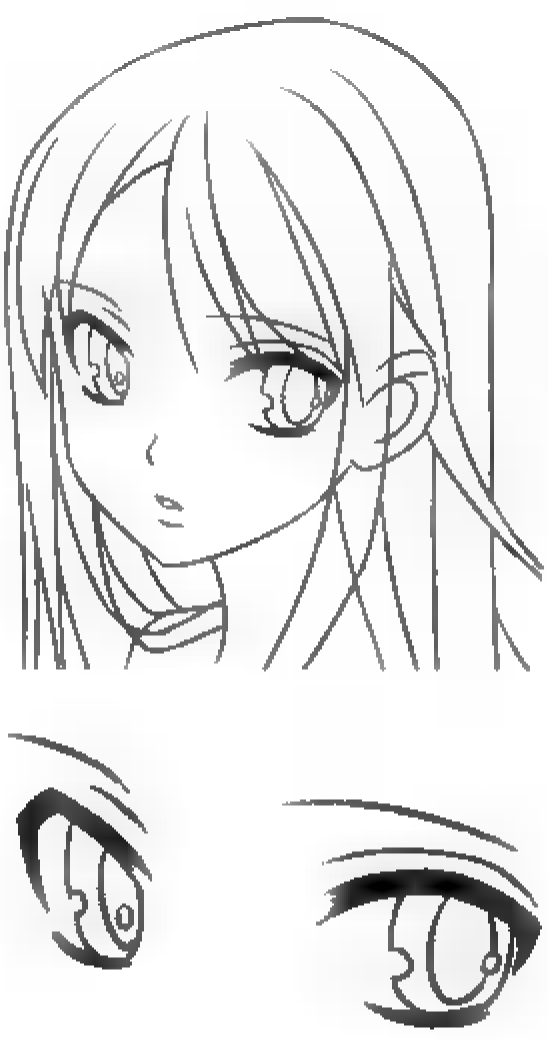
8 细化人物的各个部分，完成草图的绘制。



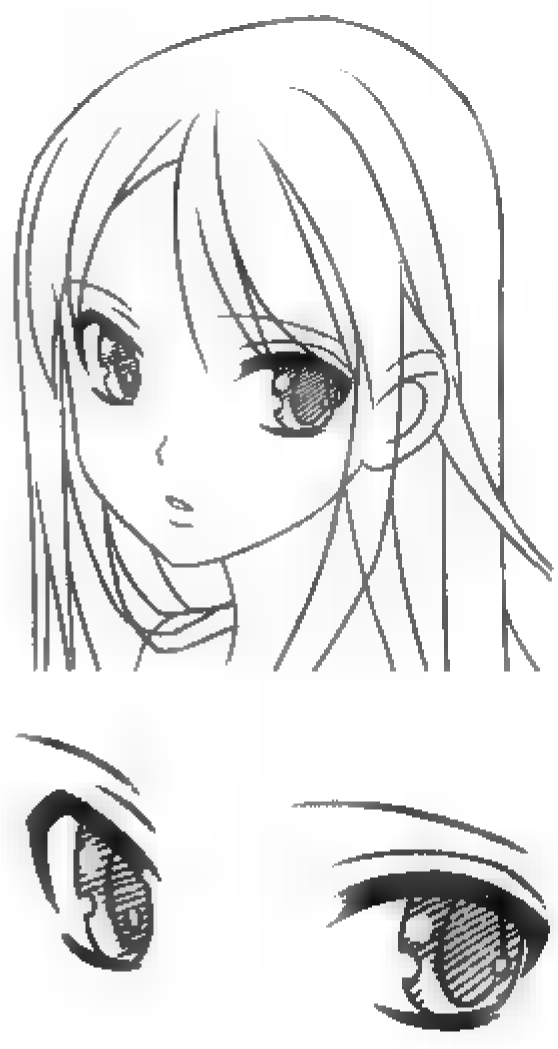
9 在另一张纸上描出人物的面部、肩颈部和五官轮廓。



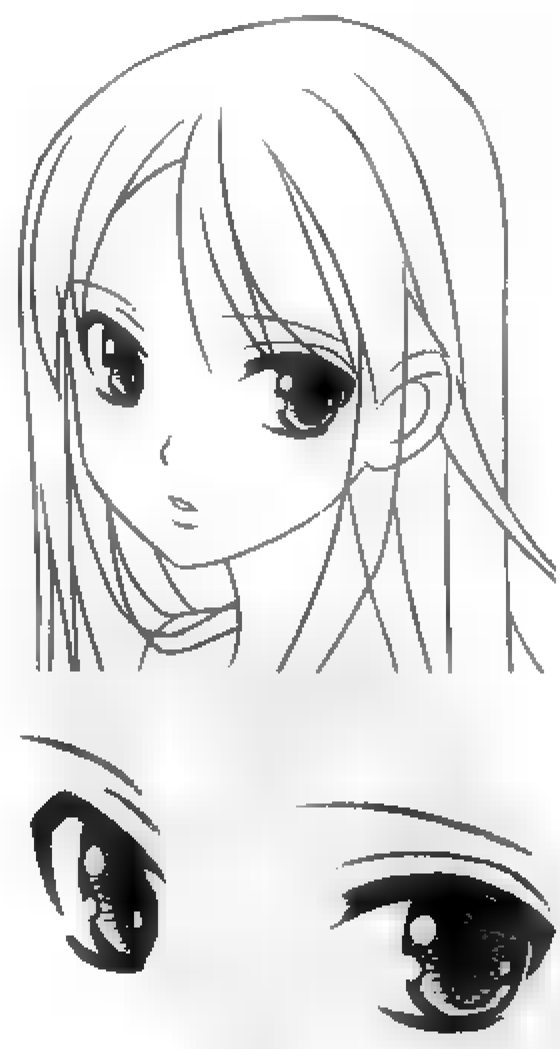
10 描出长发的主要发束，每束头发的发梢线条都要闭合。



11 用紧密的排线画出人物的上下睫毛。



12 画出人物黑眼珠的底色，长发女生比较秀气，黑眼珠的面积较大。



13 加深瞳孔颜色，完成人物眼睛的绘制。



14 用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



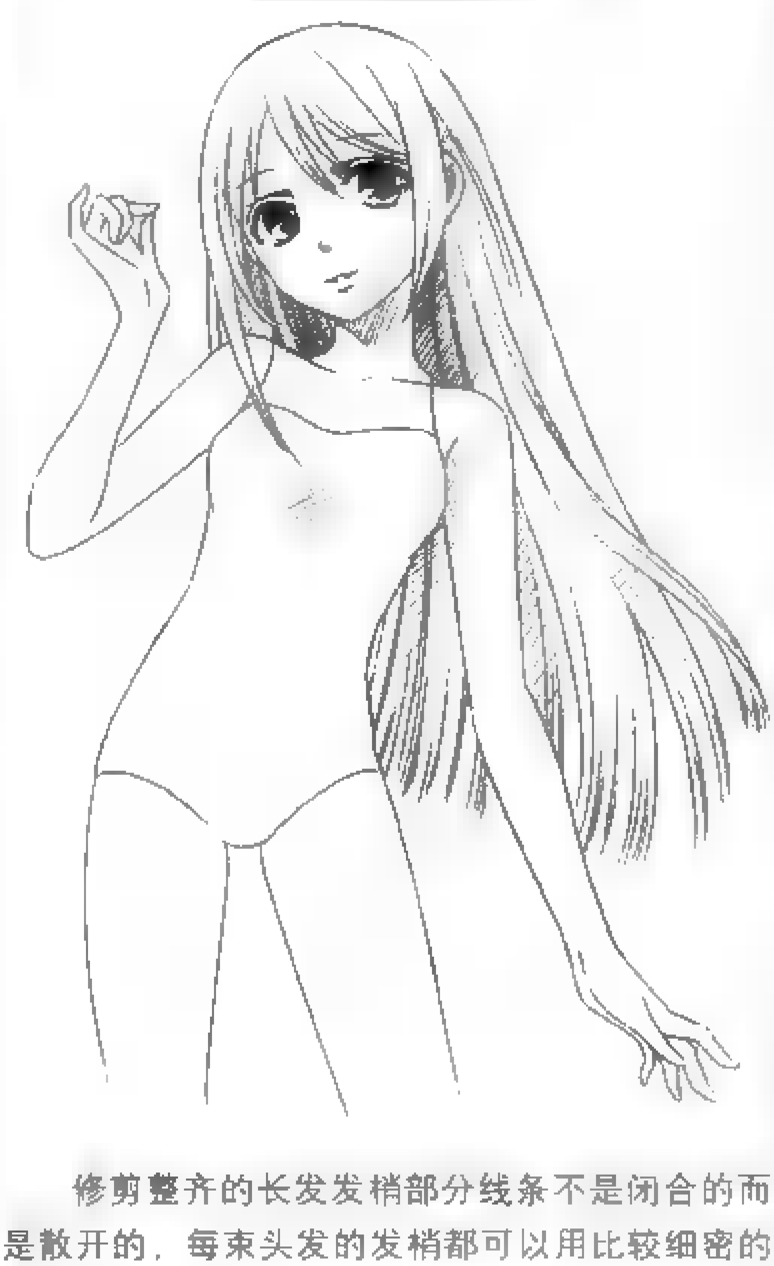
15 细化每一束头发，发束的转折部分发丝要画的更为细密。



16 给人物的面部和颈部添加阴影，因为长发的遮挡，肩膀的后侧也要有阴影。



17 给人物的头发添加阴影，注意头发的阴影要符合头发的结构，并利用不同深浅的阴影使头发的层次更加分明。完成。



修剪整齐的长发发梢部分线条不是闭合的而是散开的，每束头发的发梢都可以用比较细密的短线描画。

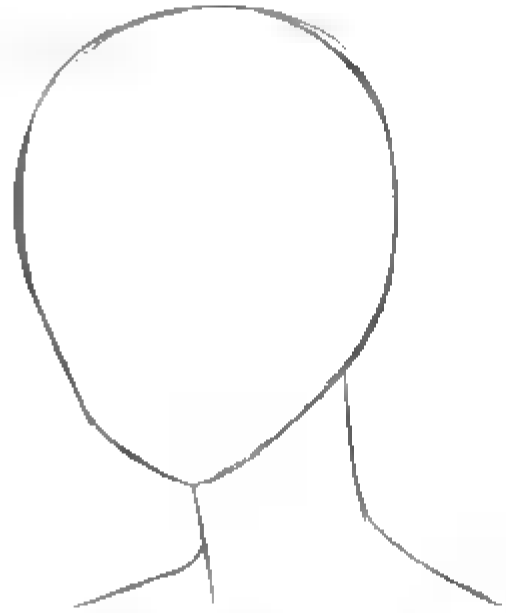
中长发



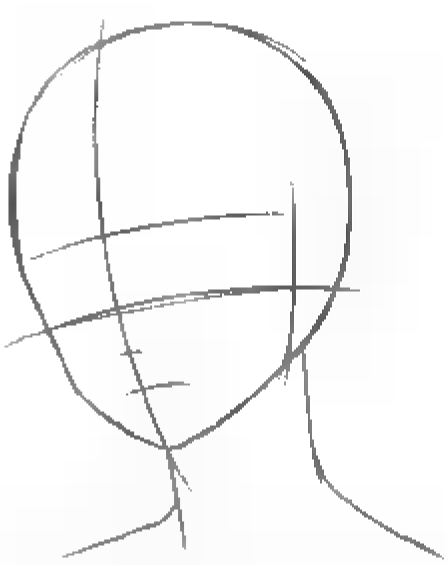
1 用铅笔描画出一个略向右侧偏的椭圆形作为基准形。



2 根据基准形简单地画出人物头部的大致轮廓。



3 画出颈部和肩部的轮廓和结构，确定头部动态。



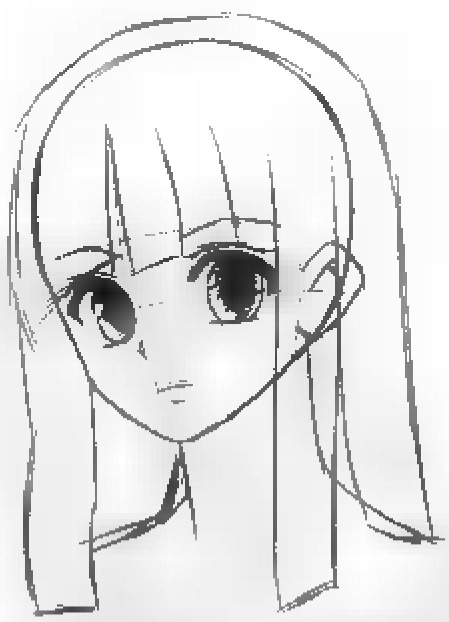
4 画出面部十字线，确定五官位置和面部朝向。



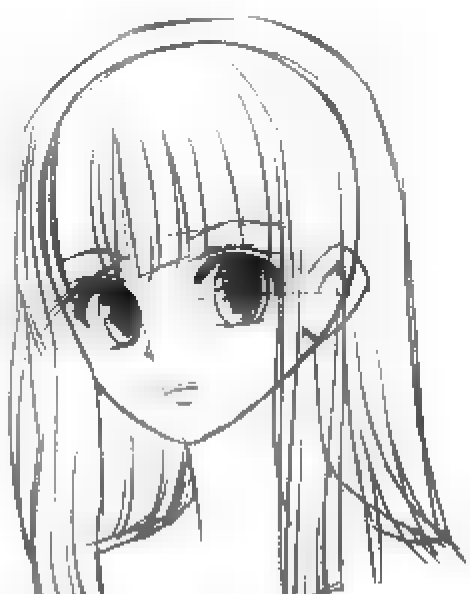
5 根据十字线画出人物五官的大致轮廓。



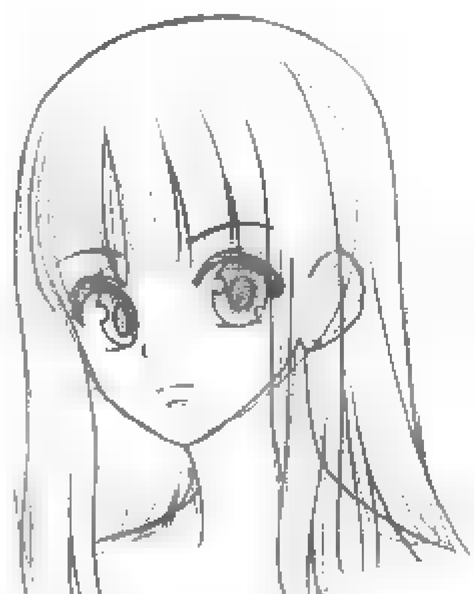
6 用长直线勾勒出人物头发的基本轮廓和结构。



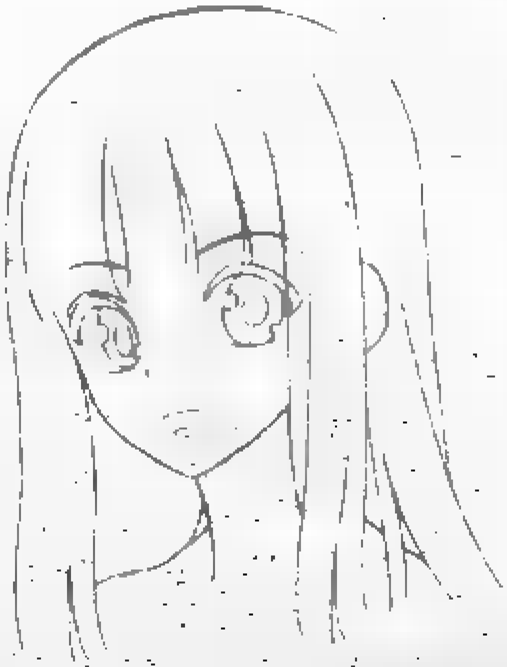
7 细化人物五官，初步确定人物的长相气质。



8 细化人物的头发和面部等部分，完成草稿。



9 在另一张纸上仔细描出人物头部和面部的轮廓。



10 用橡皮擦掉被头发遮挡住的面部和颈部线条，表现头发与身体的前后关系



11 用细密的排线描画出人物的睫毛和黑眼球，大又亮的眼睛使人物看起来更活泼可爱



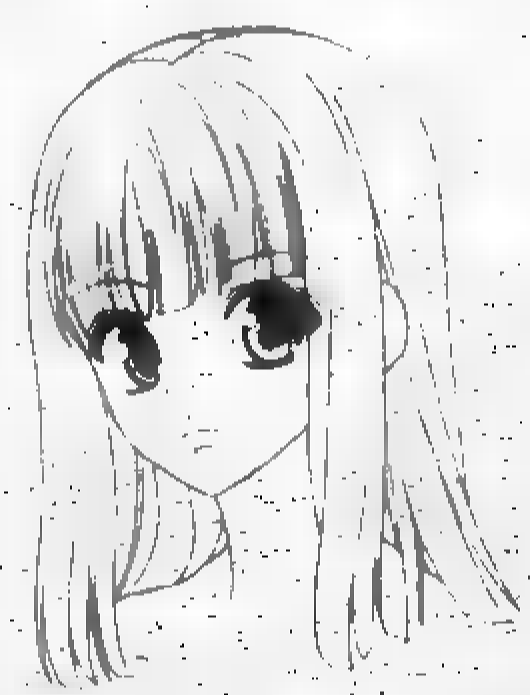
12 细化头发的发梢，确定头发的长度，披在肩膀上的头发发梢会向上翘起。



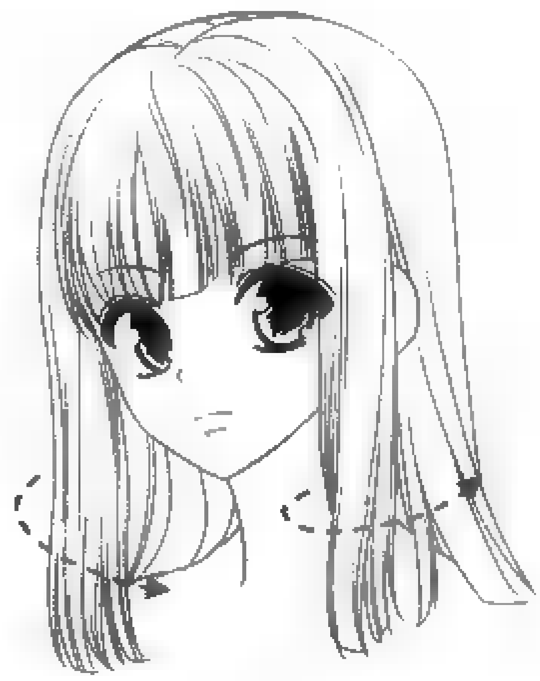
13 用细长的线条描绘出披在肩膀上的头发的走向，头发会先向内弯曲再向外延伸



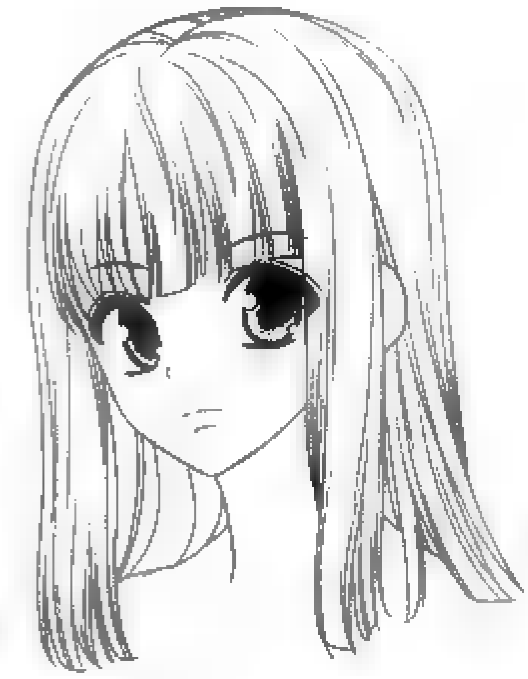
14 画出头顶头发的结构，每束头发都是从头顶的发线出发向两侧和后方延伸



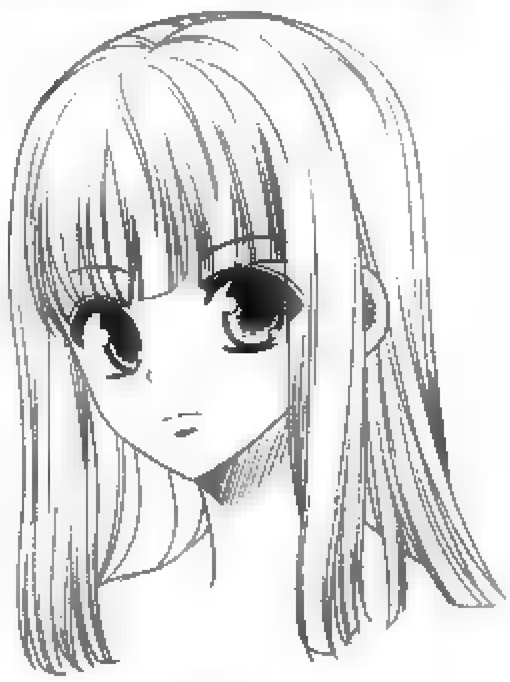
15 细化额前的刘海，越靠向两侧，发丝的线条越细密，中间部分的发丝则比较稀疏



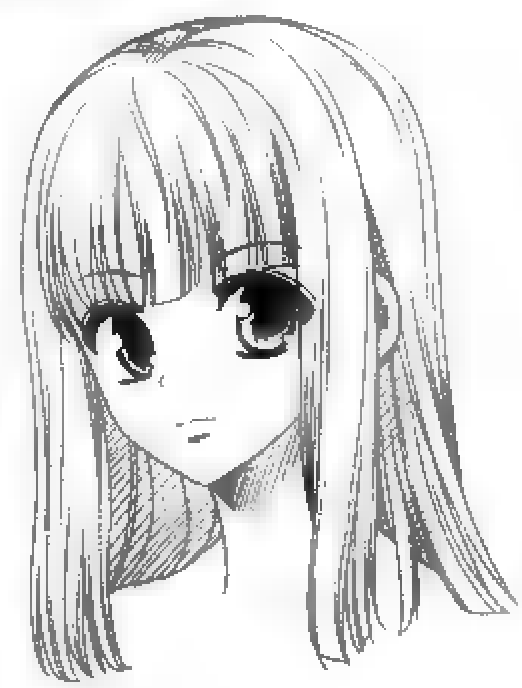
16 细化从两鬓垂下的头发，用线条分布的疏密来表现出扭转的动态和立体的质感。



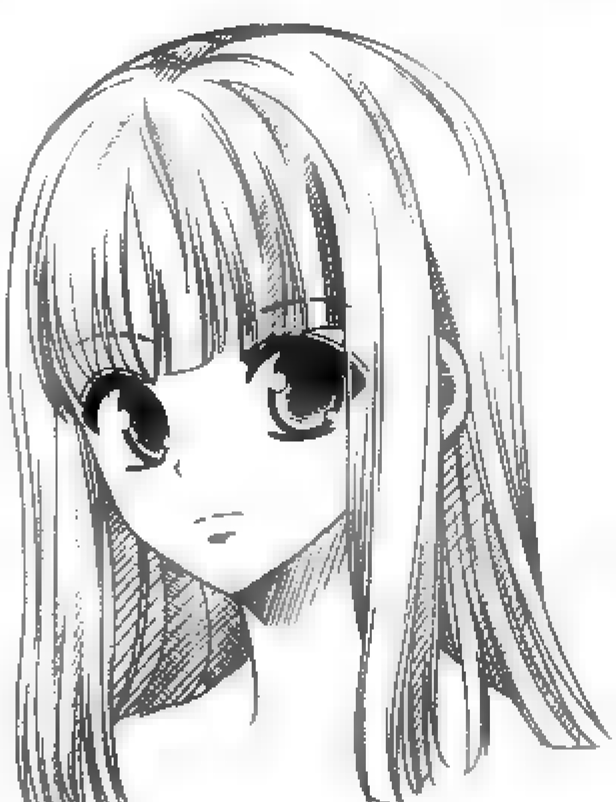
17 细化脑后的头发，发束与发束之间的交[illegible]处发丝要画的比较细密。



18 给人物的嘴唇下方、耳朵和脖子等处用密集的排线添加阴影增强整体立体感。



19 给人物的头发整体添加阴影，头发越密集的地方，阴影浓度越重。



20 给每一束发束添加适当的阴影，增加层次感。完成。

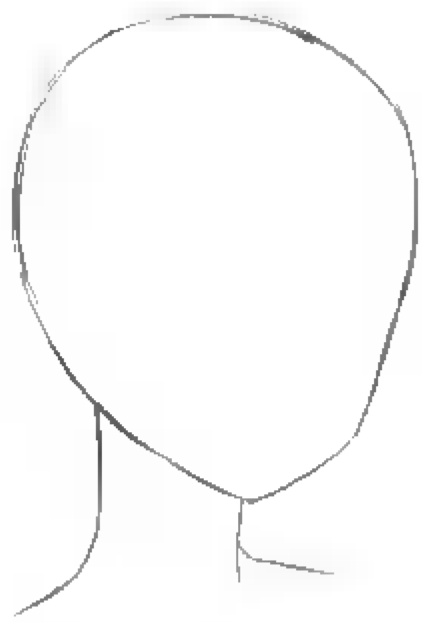


中长发的发梢可以向内翘也可以向外翘，作者可以根据角色性格设定的不同而进行多样变化。

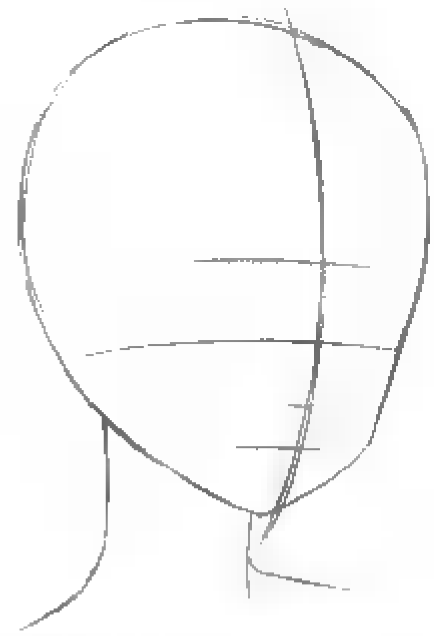
短发



1 用简略的线条大致画出人物的头部，短发女孩一般比较活泼，头部要相对较圆。



2 用直线简单地画出脖子和肩膀的连接部分。



3 画出面部十字线确定人物五官的位置。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，为了配合脸型和发型，眼睛要圆而大。



5 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



6 用直线画出人物头发的轮廓，注意头顶的头发要比脑后和刘海处略薄。



7 给人物的眼睛填色，确定角色的整体气质。



8 细化头发，确定刘海和脑后头发的发束。完成草图。



9 在另一张纸上用铅笔描画出人物头部的整体轮廓。



10 给人物添加睫毛，上睫毛要比下睫毛更厚更密。



11 用细密的排线给黑眼珠添加底色。



12 加重瞳孔和黑眼珠轮廓的深度，使人物的眼睛更加有神。



13 细化头发的发束，用纤细柔软的线条表现女孩子头发的质感。发梢部分的线条要更加密集。



14 给人物的面部和颈部添加阴影，面部的阴影不要过多过深，使人物看起来更加可爱。

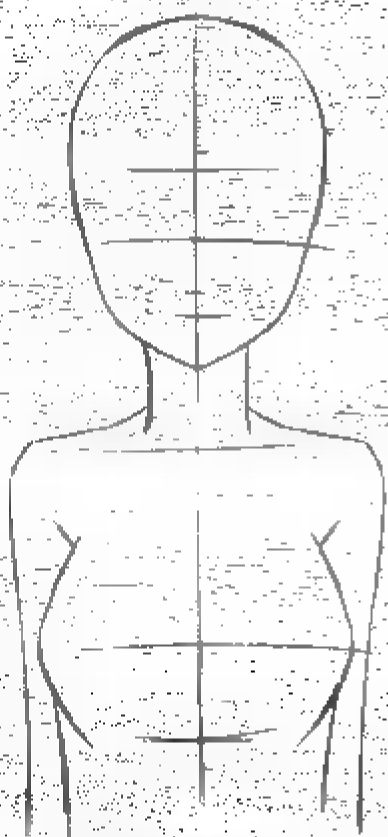


15 给人物的头发添加阴影，注意描画出层次的变化和立体感。完成。

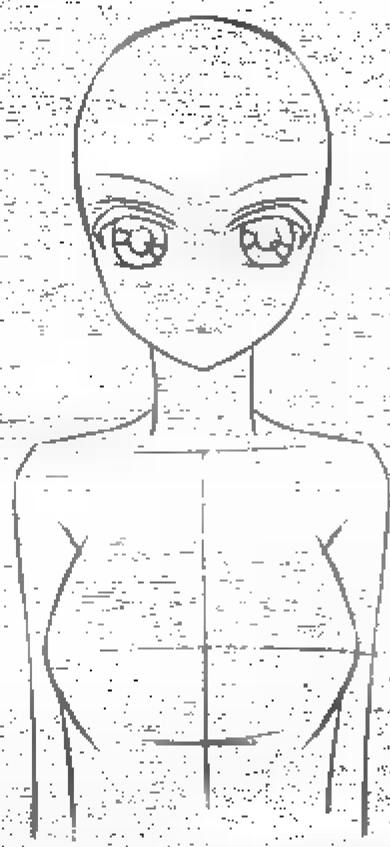


对于女性角色来说，发梢不超过颈部的发型都是短发，根据具体角色可以进行多种变化。

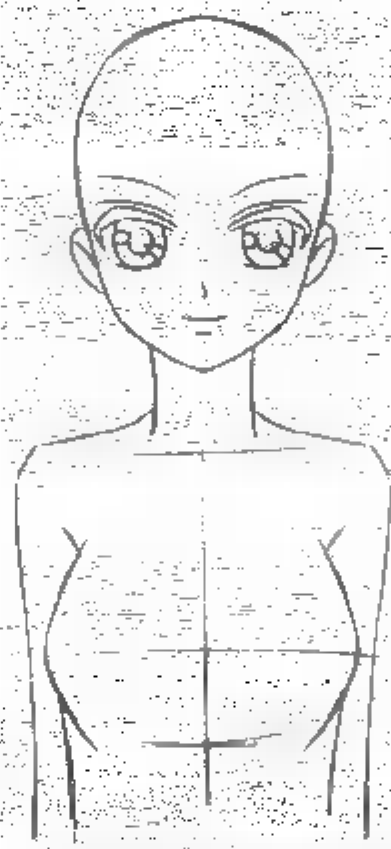
长卷发



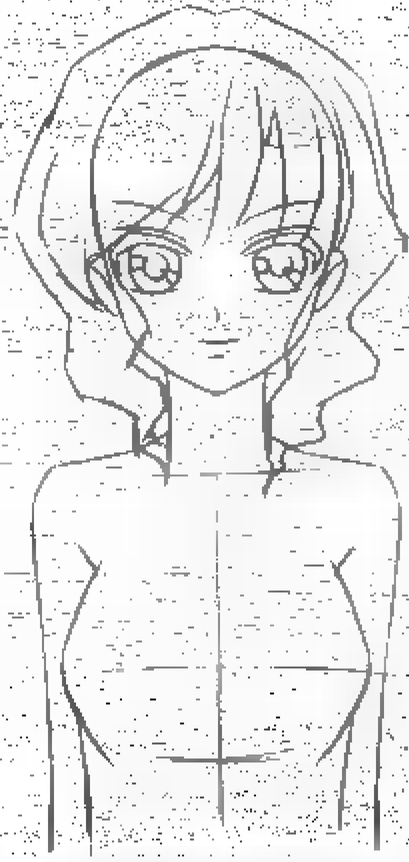
1 画出人物的大致轮廓，画出面部十字线确定人物五官的位置。



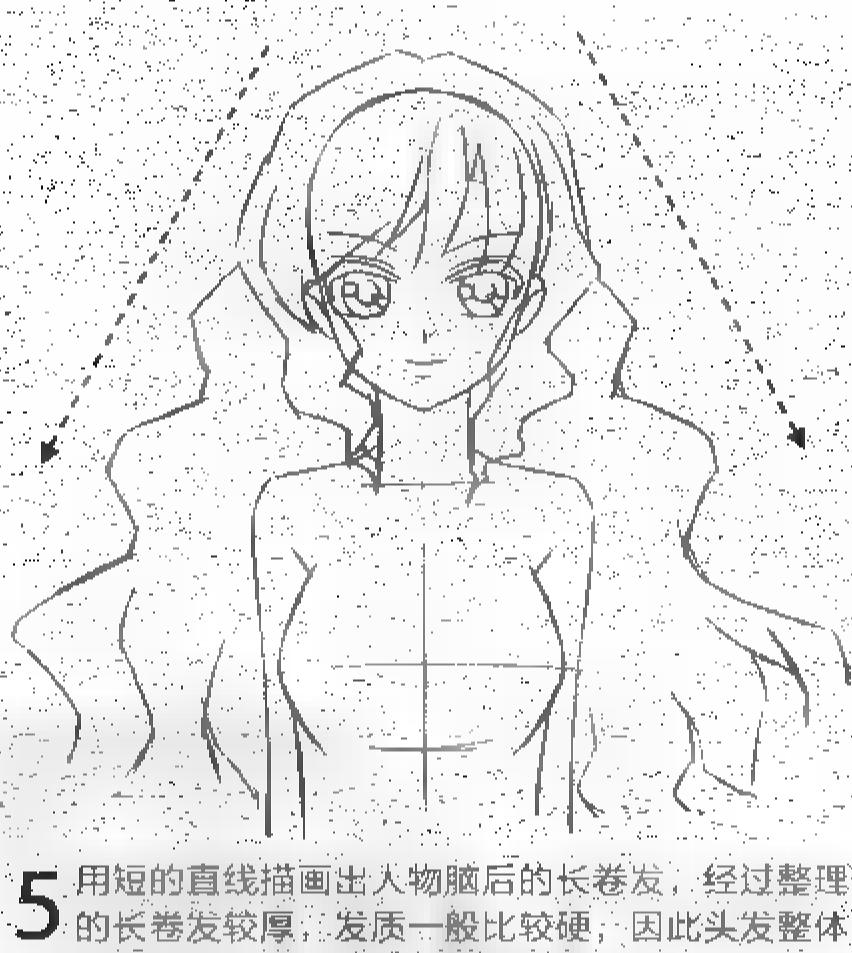
2 画出人物的眉毛和眼睛的基本结构。



3 根据十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



4 用概括的线条画出前侧头发的大致轮廓。



5 用短的直线描画出人物脑后的长卷发，经过整理的长卷发较厚，发质一般比较硬，因此头发整体呈三角形，发梢部分散开，整体宽度较大。



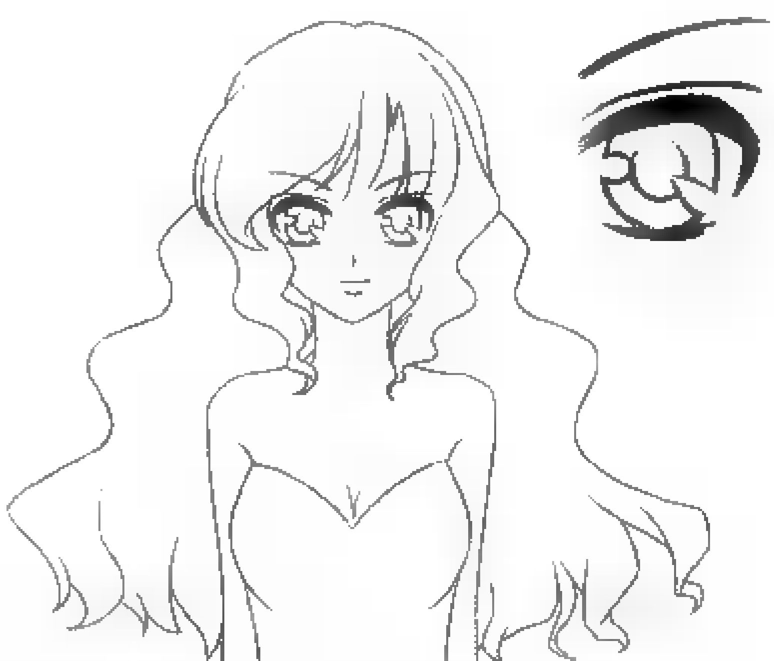
6 细化人物各个部分，并简单画出卷发发梢的结构，每个发梢呈扭转形态。



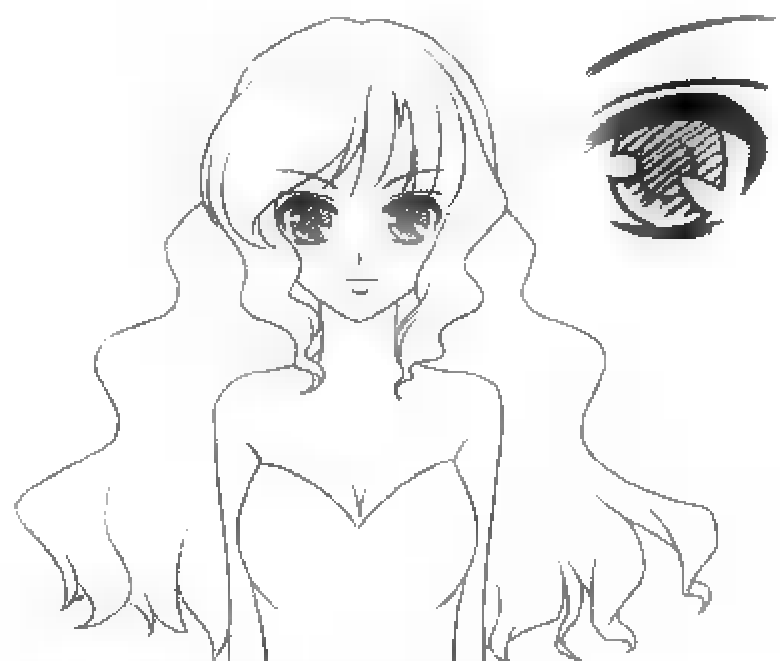
7 在另一张纸上描出人物的整体轮廓。



8 用橡皮擦掉被鬓角卷发遮住的面部线条。



9 给人物添加睫毛，要配合长卷发有华丽的感觉。



10 用整齐的排线给黑眼珠添加底色。



11 加重瞳孔的深度，用渐变效果的排线表现人物眼睛的质感。



12 用曲线细化人物的头发，每束头发都要像丝带一样有扭曲转折效果。





13 细化人物头部前侧的头发，头顶的头发要沿着头部的结构向下，鬓角的卷发发丝要整齐而有变化。

14 细化后的长卷发发束之间要相互穿插，错落有致而不能过于杂乱，整体效果要华丽。





15 给人物的面部和颈部等处添加阴影，因为长卷发比较浓密，肩颈部的阴影面积较大。

16 给人物的身体添加阴影，排线要简洁概括，不要过于细密而使整个画面过于繁琐。

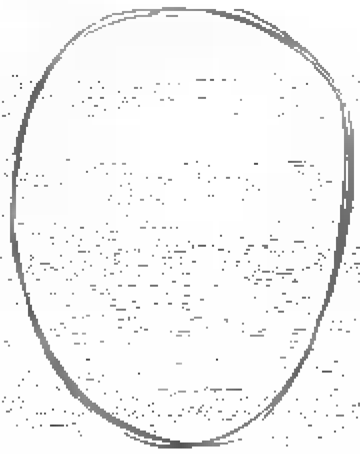


17 给人物的头发添加阴影，画排线时既要根据整体的光影效果又要符合每束卷发的结构，而且不能过于繁杂破坏画面。完成。

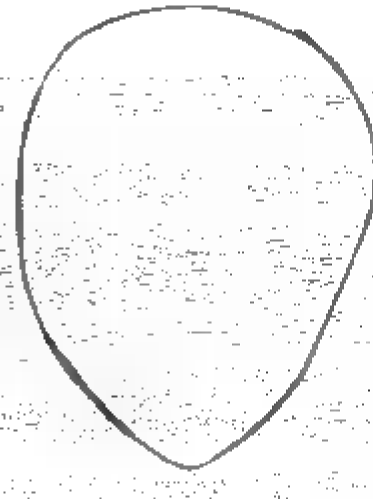


长卷发的种类很多，在漫画中可以夸张地绘制出各种独具特色的卷发增加人物的魅力。

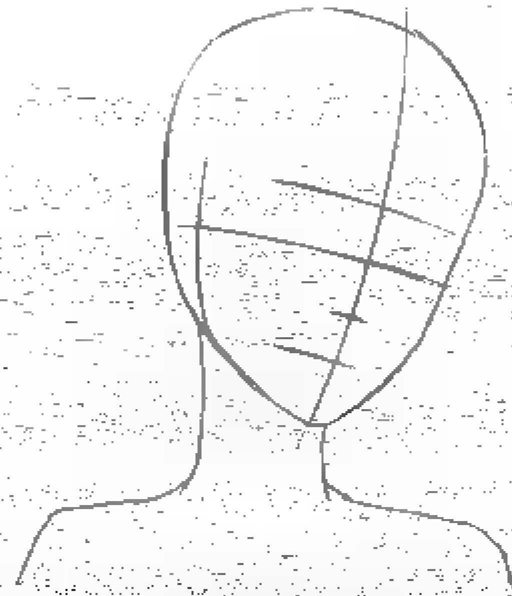
中长卷发



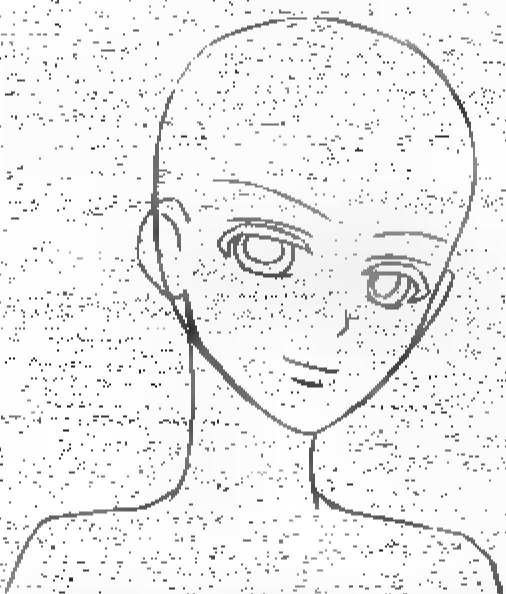
1 用铅笔描画出一个略向右侧偏的椭圆形作为基准形。



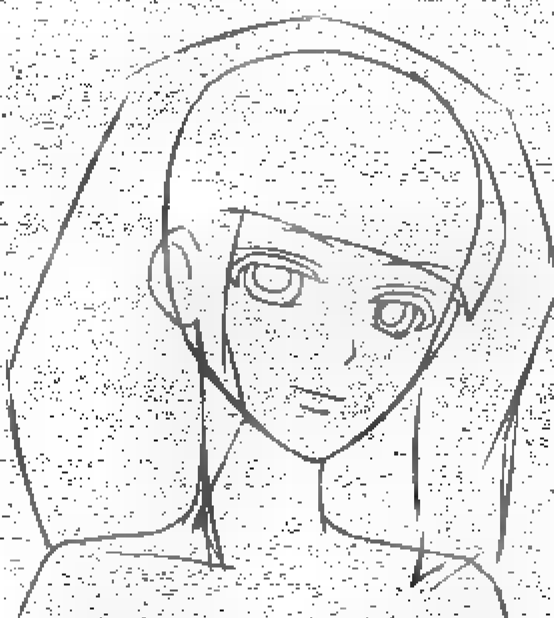
2 根据基准形画出人物头部的基本形状。



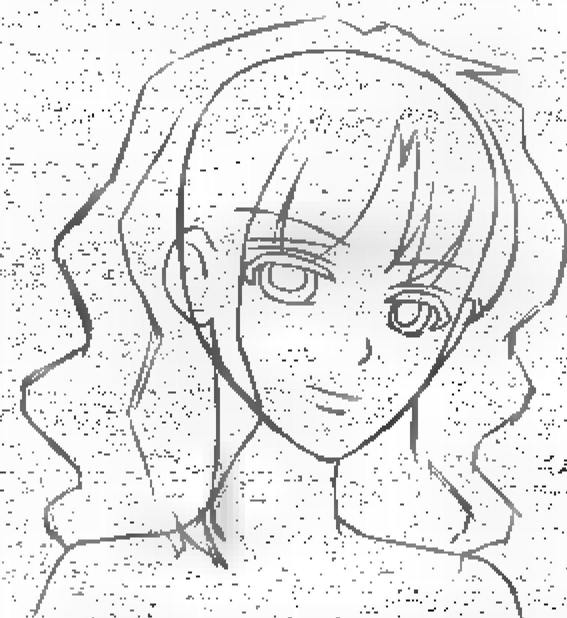
3 用简单的直线画出人物的肩部和颈部，并画出面部十字线。



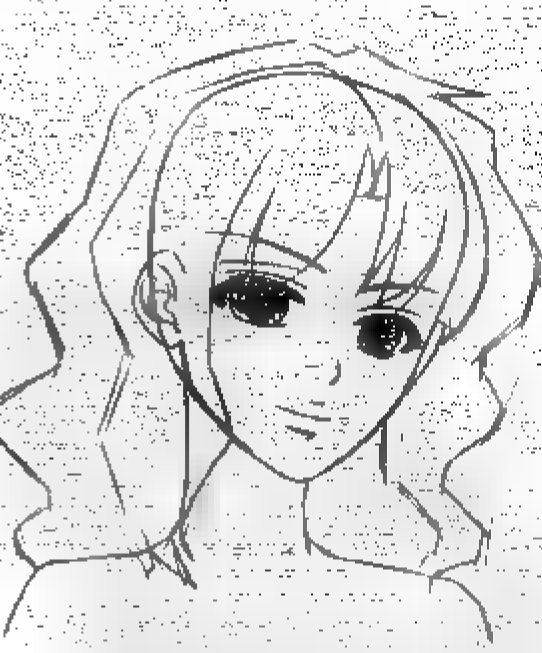
4 根据十字线画出鼻子、嘴巴和耳朵等五官，确定下颚的结构线条。



5 用长直线大致勾勒出头发的范围。



6 用短直线画出人物的头发轮廓，注意画出中长卷发的厚度变化。



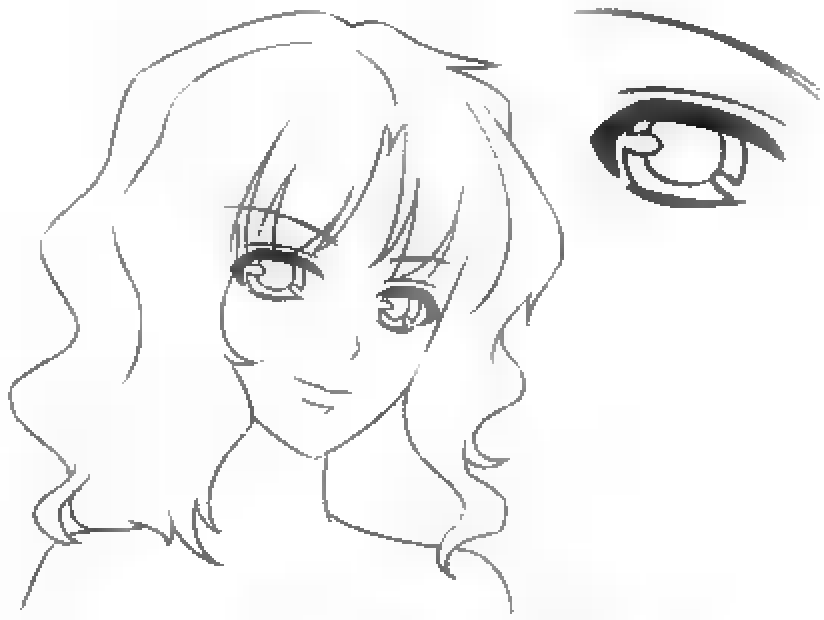
7 细化人物头部的各个细节，确定整体效果，完成草图。



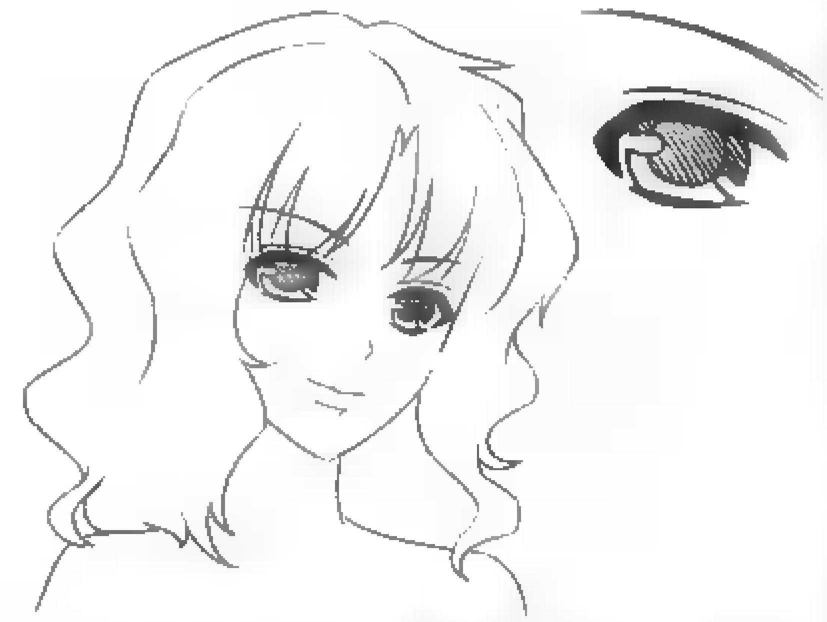
8 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



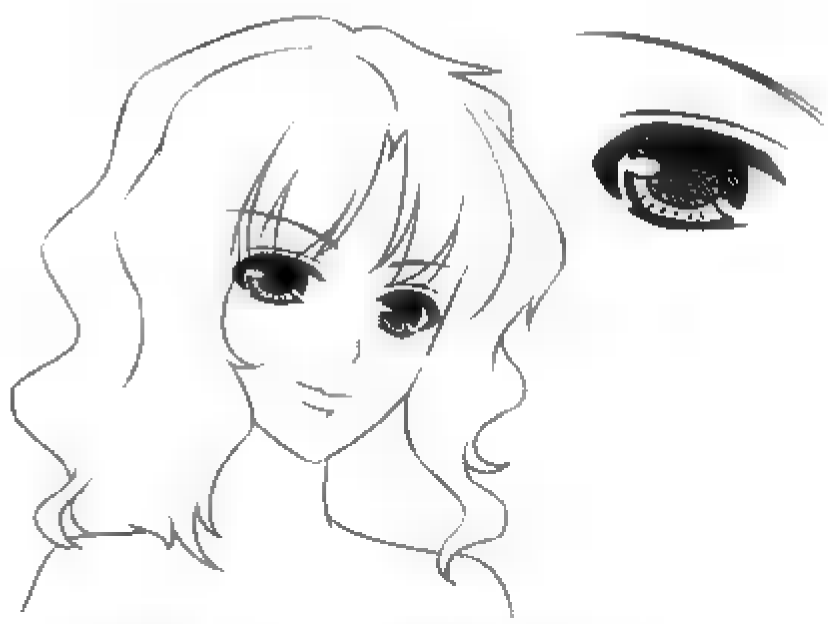
9 用橡皮擦掉被头发遮挡住的面部和颈部线条。



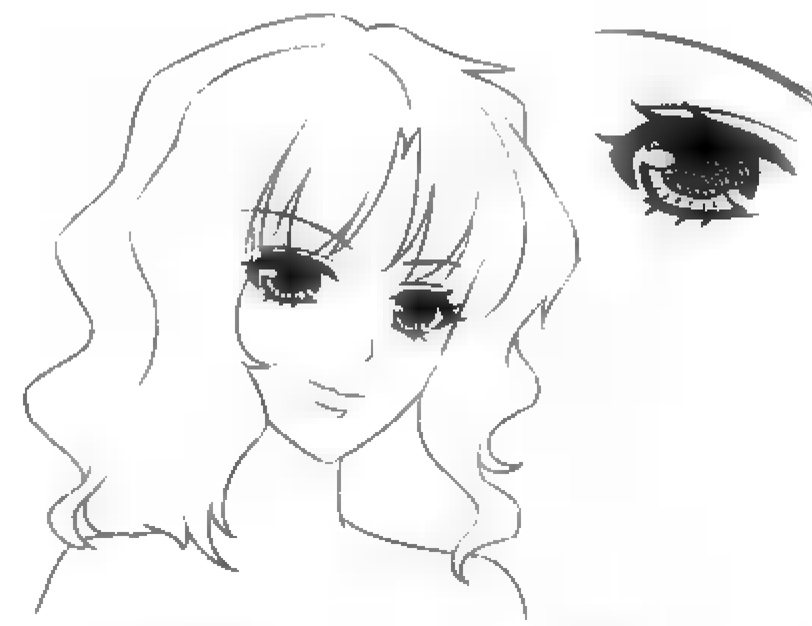
10 用细密的线条画出人物的睫毛，较[redacted]的睫毛可以衬托出人物稳重沉静的气质。



11 用整齐的排线画出人物眼珠的底色，以瞳孔的下缘轮廓线为界限，给眼珠留白。



12 加深瞳孔和[redacted]眼珠的轮廓，用短线描绘出眼珠的纹理，使人物的眼睛更华丽。



13 给人物添加睫毛，较长的睫毛可以突出人物的成熟魅力。

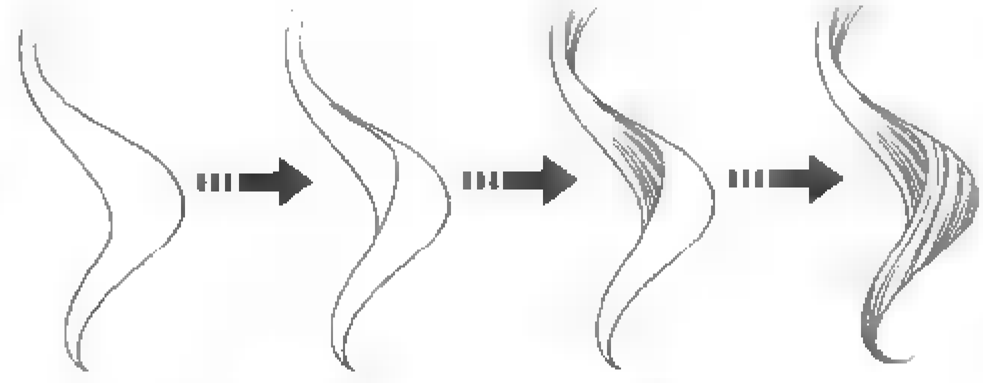


14 细化人物刘海部[redacted]分的头发，注意线条[redacted]符合头部结构，具有沿着曲线转折的效果。



15 细化人物两侧的头发，发束的线条都要沿着同样的轨迹卷曲。





细化一束头发的过程

16 对头发整体进行进一步的细化，发束与发束之间的发丝要画的更加细密，用线条初步表现出头发的体积感和质感。



17 给人物的面部和颈部添加阴影，加深眼睛的阴影，可以使人物看起来轮廓深刻，与大人的成熟气质相呼应。



18 给卷发添加阴影，阴影要同时表现出头发整体和每一束头发的结构，注意发梢部分要比头顶的阴影面积更大。

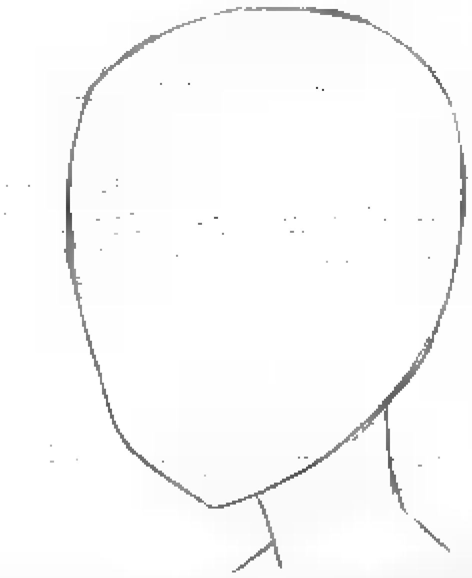


19 给发梢部分添加第二层阴影，增加中长卷发的层次感和立体感，使人物的头发看起来更具有真实感。完成。

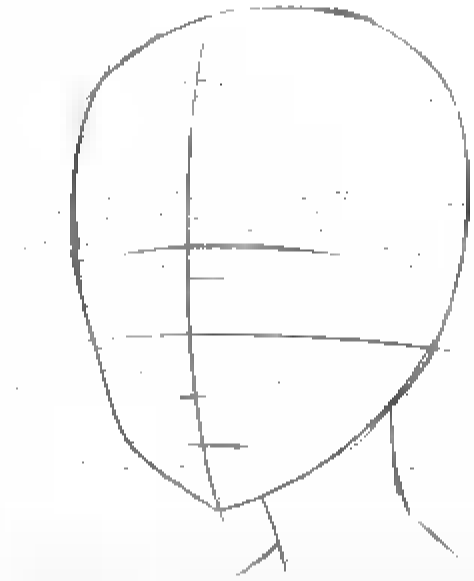


根据烫发的方法不同，中长卷发有许多种类，上半部分为直发，发梢微卷发的类型更加适合年纪比较小的女性。

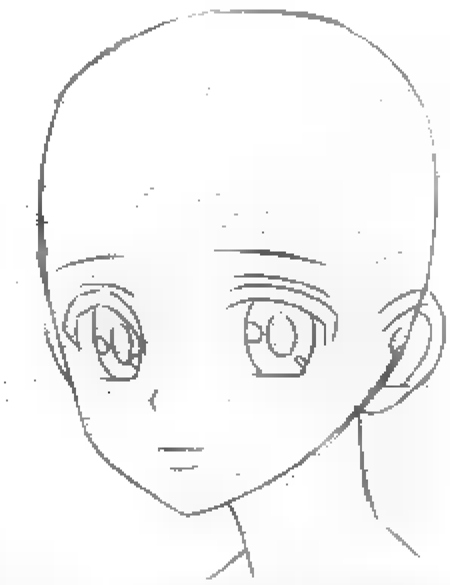
短卷发



1 画出人物的头部基本轮廓和颈部的线条。



2 画出面部十字线以确定人物的五官位置。



3 根据十字线画出人物五官的大致轮廓。



4 用直线概括地画出人物头发的轮廓和大致结构。



5 细化人物头部的各个部分，确定整体效果，完成草图。



6 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓线条。



7 用橡皮擦掉被鬓角遮挡住的面部线条。



8 用细密的排线给人物添加上下睫毛。



9 给人物的黑眼珠添加底色。



10 加重瞳孔颜色，完成人物眼睛的绘制。



11 细化人物头发的结构，使卷发的发束看起来更加丰富。



12 用纤细的线条描绘出头发的发丝和柔软质感，注意要以每束头发为基准，不能杂乱无章。



13 给人物的面部添加阴影，阴影不要过多，上唇的阴影可以使嘴巴看起来更加丰满可爱。



14 给头发添加阴影，阴影要层次分明，错落有序。完成。



在漫画中，细碎的短卷发一般用于不良少女，虽然很少使用，但对于突出角色的独特个性有很大帮助。

束发



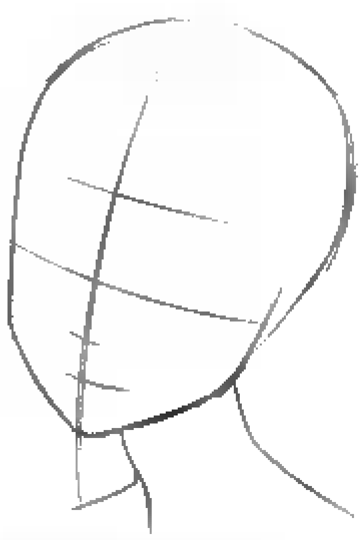
1 用铅笔画一个整体向右侧倾斜的纵长形椭圆作为基准形。



2 根据基准形，大致画出人物椭圆形的头部轮廓。



3 画出颈部和肩部的线条，确定头部动态。



4 画出面部十字线确定人物五官的位置和面部朝向。



5 画出人物眉毛和眼睛的轮廓及结构。



6 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵。



7 画出人物的刘海和脑后头发的轮廓。因为束发，所以脑后的头发比较薄。



8 画出发辫的轮廓，注意2个发辫的根部要与人物头部的透视相一致。



9 细化人物头部的各个部分，画出眼睛的效果和发辫的内部构成。



10 在另一张纸上描出人物头部和发辫的基本轮廓，注意发辫对头部的遮挡。



11 细化人物的五官，注意眼睛要画的明亮精神，使人物看起来更加活泼可爱，以便适合双马尾发型。



12 细化刘海部分，整个刘海向下散开，每束刘海向内聚拢，刘海的发束之间相互交叠，错落有致，层次分明。



13 细化人物头部侧面拢起部分的头发，这部分头发平贴在头上，线条沿着头部曲线走向，并向发辫的根部延伸。



14 细化人物头顶的头发，每束头发以中心线为起点，向头部两侧延伸，最后汇集在发辫的发根。



15 细化发辫，给发辫添加发束，发束的整体走向要一致，线条则要有变化。远处的发辫要画出转折的效果。



16 更进一步细化人物的头发，用细长的线条表现发丝的质感，注意远处发辫转折的部分发丝要更加细密。



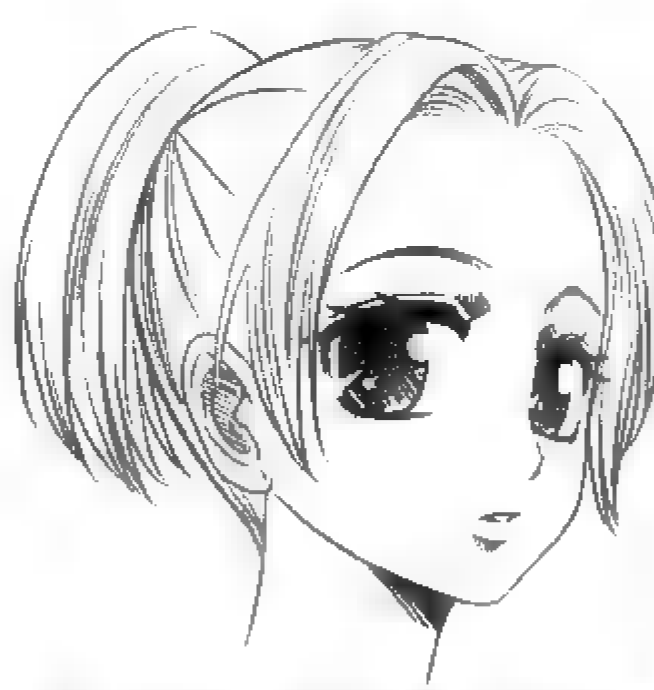
17 给人物的头发添加零碎的发丝，表现人物头发柔顺飘逸的质感。



18 给人物的面部和颈部添加阴影，因为发辫的结构比较复杂，阴影不要画得过多，以免画面太过杂乱。

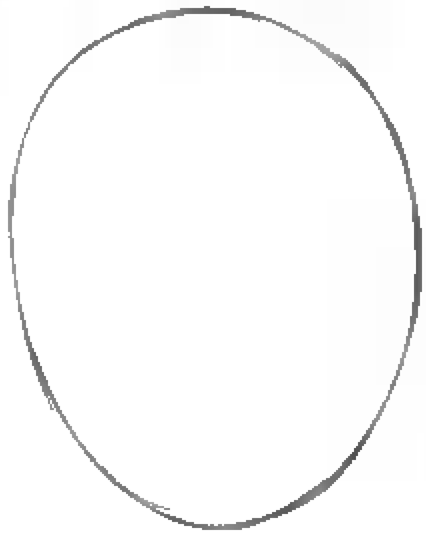


19 给头发添加阴影，要表现出发辫整体和每一束头发的体积感和质感。完成。



除了双马尾，将头发扎成一个发辫也是比较常见的束发类型。另外，通过发辫的高度可以表现出角色的内在性格。

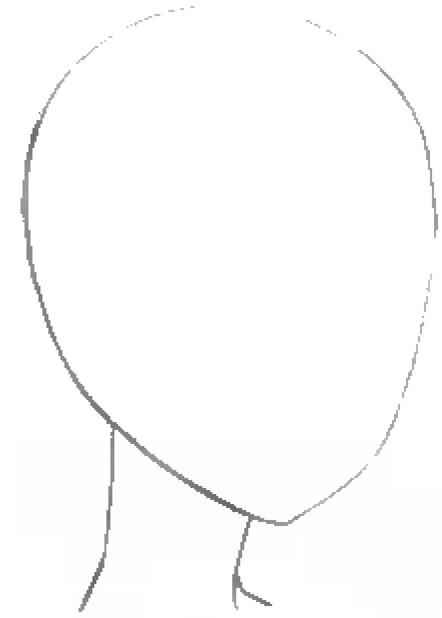
盘发



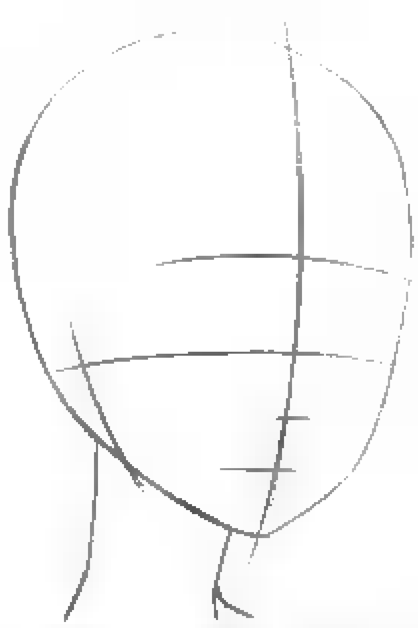
1 用铅笔勾勒出一个下端略向右侧偏移的椭圆，作为参考形。



2 根据参考形画出人物头部的大致轮廓。



3 添加颈部和肩部的线条，确定人物的头部动态。



4 画出面部十字线，确定五官位置和面部朝向。



5 画出人物面部五官的大致轮廓。



6 画出人物头发的轮廓，因为头发盘起，头发基本轮廓只比头部略大一圈。



7 画出头发盘起的发包，发包的下端略大于上端，有向下垂坠的感觉。



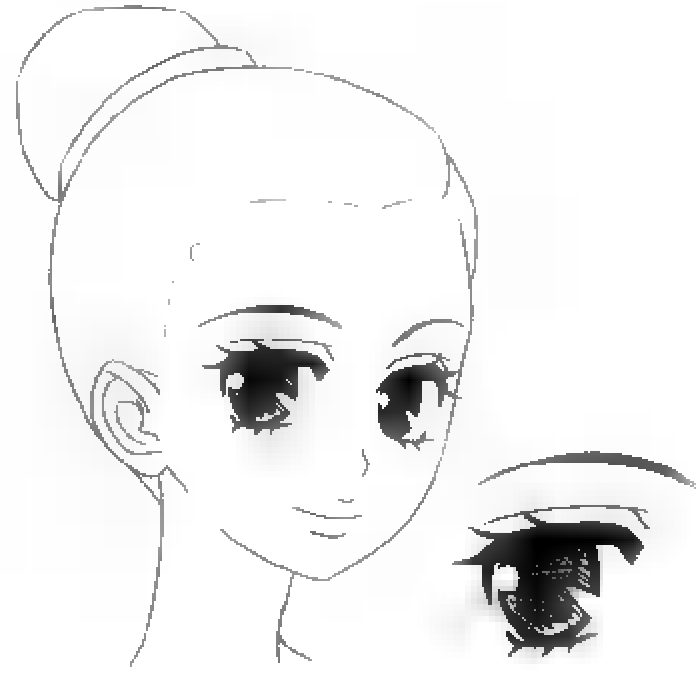
8 细化人物面部，确定人物的整体气质。



9 简单地画出头发的走向和盘发的结构，完成草图绘制。



10 在另一张纸上描出人物头部的大致轮廓。



11 细化人物的五官，弯弯的眉毛和长长的睫毛可以使人物看起来成熟优雅，整体气质更加适合盘发。



12 画出束起头发的发束，这部分的头发整体发束平整，沿着头部结构走向，最后聚集在盘发发包的根部。



13 画出盘发发包的发束，发束的线条从根部出发沿着发包表面结构延伸，发束之间相互重叠，有层次感。



14 进一步细化束起部分的头发，画出发丝的质感，添加几根散落的细碎头发增加真实感。



15 细化盘发发包部分的头发，注意线条要细且短，不能破坏发包的发束结构。



16 给头发添加一些略微松脱的细碎发束，使人物的头发看起来更具有真实感和丰富性。



17 给盘发的发箍添加纹样，注意纹样的走向要与发箍的形状和透视相符合。



18 给人物的面部和颈部添加阴影，深刻的眼部阴影能突出人物的成熟气质。



19 给人物的头部整体添加阴影，阴影的分布要符合头部的球体结构。



20 给头发的发束细节添加阴影，每一束发束都有自己的阴影结构，同时又要与整体阴影走向一致。完成。

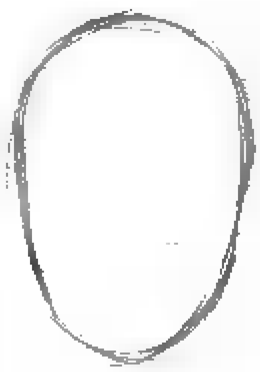


根据盘发的方法和发包的位置不同，盘发也分很多类型，具体描画时可以根据不同的角色，设计各种样式的盘发。

Lesson 07 男性发型的绘制案例

头发也是体现男性阳刚气质的重点，不仅发型的样式不能女性化，发质也要表现的比较硬。

长发



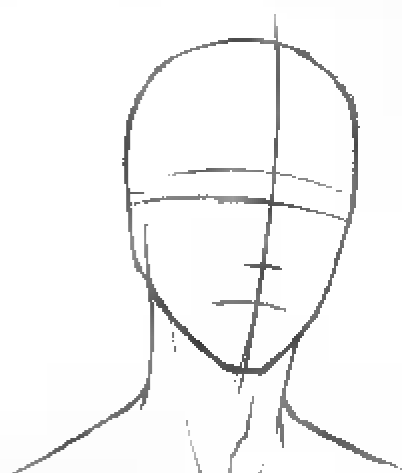
1 画一个上端较大下端较小的纵长椭圆作为基准形。



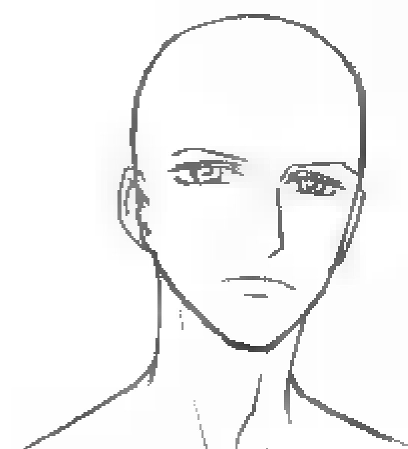
2 根据基准形简单画出人物头部的大致轮廓。



3 画出颈部和肩部的轮廓与结构，展现头部动态。



4 画出面部十字线，确定五官位置和面部朝向。



5 根据十字线画出人物五官的大致形状。



6 用直线大致描绘出人物头发的轮廓。



7 用长直线勾勒出从肩膀上垂下的发束。



8 对人物头部的各部分进行细化，确定人物的面部效果。



9 在另一张纸上描出人物的大致轮廓。



10 用橡皮擦掉被头发遮挡住的线条。



11 细化出人物的眉毛、眼睛，确定人物的面部五官。



12 给人物的头发添加细节，画出头发的走向和转向。



13 给人物的刘海填色，注意高光部分要与头部结构相一致。发梢部分要更浓重。



14 给人物头部后面的头发添加颜色，高光部分面不要过大，形状要沿着头部结构向下延伸。



15 给人物头顶部分的头发添加颜色，这部分的高光面积较大且比较细碎。



16 给人物耳后的头发填色，高光部分要与头发的走向一致，主要位于肩膀上的部分。



17 给垂在肩膀上的发束填色，高光基本集中在胸部位置，并要随着头发的转折有所变化。



18 给颈后的头发填色，这部分头发基本没有高光，但要保留少量留白表现头发发束的结构。



19 给人物的头发添加细碎的发丝，增加真实感和丰富感。



20 给人物的面部和颈部添加简单的阴影。完成。



男性的长发角色一般都是比较英俊秀气的帅哥，绘制时人物的发型要与面部相匹配。

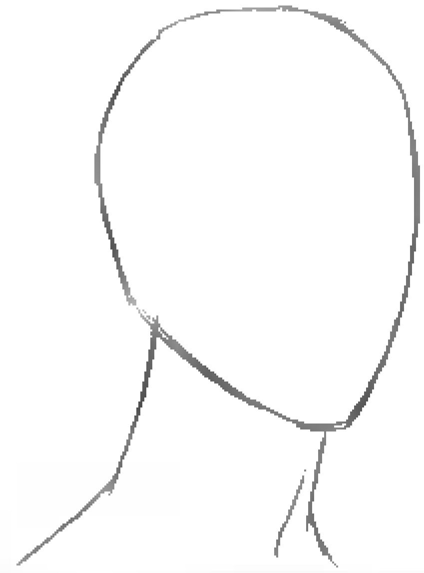
中长发



1 用铅笔描画一个下半部分向右侧偏移的椭圆形作为基准形。



2 根据基准形大致画出人物的头部轮廓。



3 用简单的线条画出颈部和肩部的轮廓和结构。



4 画出面部十字线，[redacted]定五官位置和面部朝向。



5 面部根据十字线画出人物五官的大致轮廓。



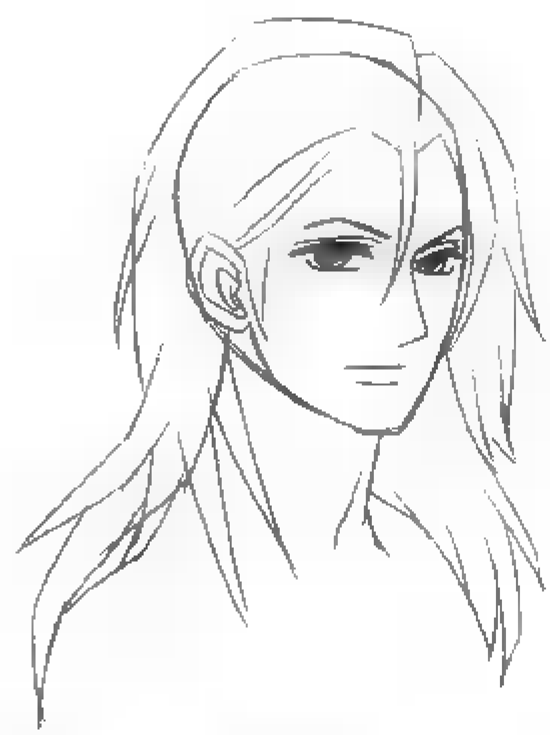
6 用直线大致描绘出人物头发的轮廓。



7 用长直线勾勒出从肩膀上垂下的发束。



8 对人物头部的各部分进行细化，确定人物的面部效果。



9 对人物的头发作进一步处理，描绘出头发的整体效果。

10 在另一张纸上描绘出人物面部和头发的基本轮廓。



11 用橡皮擦掉被头发遮住的面部和颈部的轮廓线。



12 细化人物的五官，描画出的相貌要帅气优雅，以便与时尚的中长发相配合。



13 细化人物鬓角处的头发，发束拢到耳后形成转折，同时用较密集的线条表现发丝聚拢的感觉。



14 用平滑流畅的线条画出人物头发整体的基本结构和发束的走向。



15 细化发际线处的头发，用角度逐渐变化的短曲线表现出头发是沿着额头弧线生长的。



16 进一步细化人物头发，用纤细的线条表现出发丝的质感。



17 用短线表现金色头发的光泽，排线的位置与需要表现高光的部分相邻。



18 用短排线给人物的头部整体添加光泽，排线的方向要与头发的结构走向一致。



19 给人物的面部添加阴影，深刻的轮廓可以使人物看起来更加帅气，与华丽的金发相匹配。





20 给人物的头发添加阴影，为了不使画面线条过于杂乱，阴影不需要太过细致。完成。

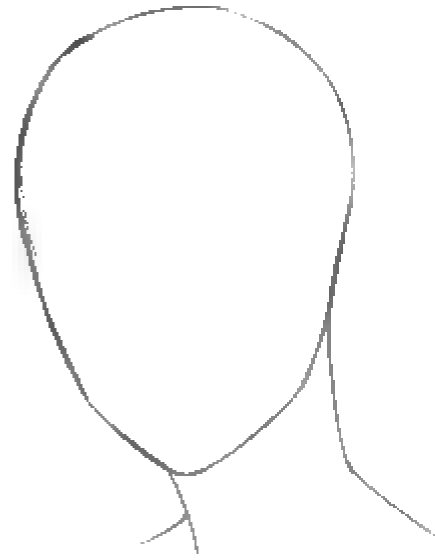


漫画中的半长发男性一般都比较年轻时尚，绘制时人物的气质要与发型相配合。

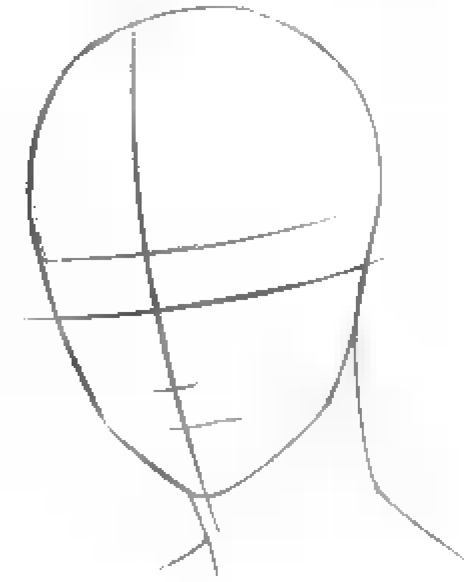
短发



1 画出人物椭圆形的头部轮廓。



2 添加颈部和肩部的线条。



3 利用面部十字线确定人物面部五官的位置。



4 根据面部十字线画出人物五官的大致轮廓。



5 用直线确定人物的发型，注意表现出头发的厚度。



6 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



7 用浓重的铅笔线条画出人物的眉毛。



8 描出人物的上下睫毛，注意短发男性的睫毛不要过长过厚。



9 用细密的排线给人物的眼睛添加底色，注意适当留白。





10 加深瞳孔的深度使人物整体看起来更加精神。

11 细化头发结构，表现出头发从头顶向四周生长的结构和每束头发的细节。





12 进一步细化头发的细节，利用发丝表现出头发的分布，注意发丝不要过于细密。

13 给人物的面部和颈部添加阴影，阴影轮廓要棱角分明，突出角色的男性特征。

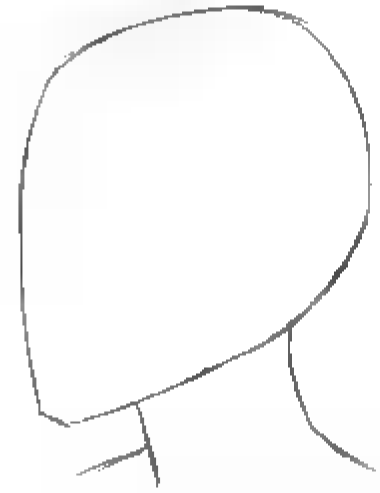


14 给头发添加阴影，头发的阴影轮廓也要以直线为主，表现出男性头发较硬的质地。完成。

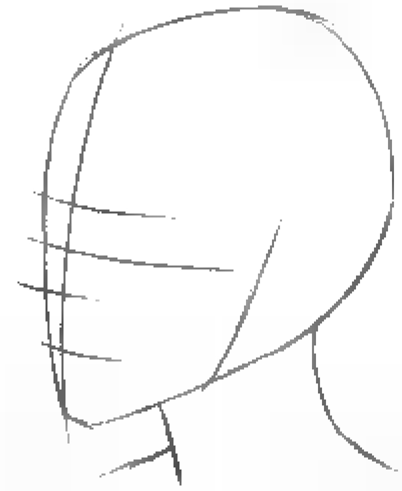


年纪较小的小男孩的短发可以比较简单的表现，同时为了突出小孩子的可爱，头发的质感要画的比较柔软。

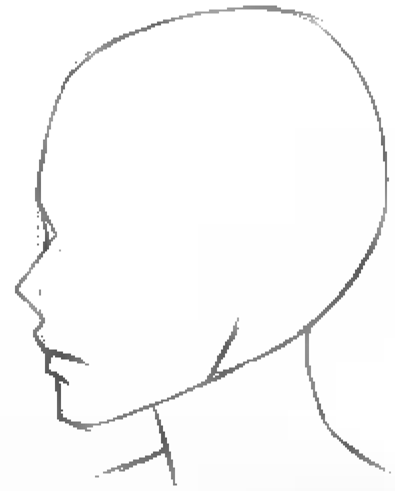
短卷发



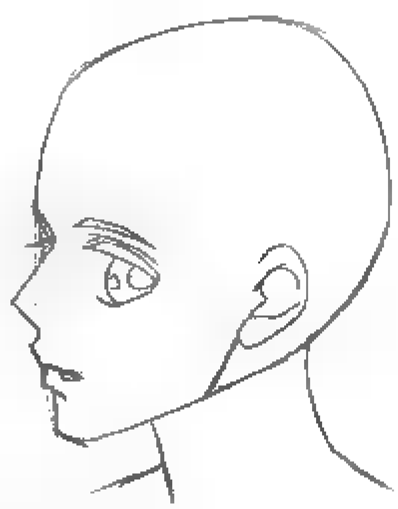
1 画出人物椭圆形的头部轮廓。



2 画出面部十字线，添加颈部和肩部的线条。



3 利用面部十字线确定人物面部五官的位置。



4 根据面部十字线画出人物面部五官的轮廓。



5 用直线确定人物的发型，卷发的厚度要比一般发型更厚。



6 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



7 用橡皮擦掉被鬓角头发遮住的面部线条。



8 描出人物的上下[redacted]毛，较厚的睫毛使人物看起来更加秀气，符合短卷发的特征。



9 用细密的排线给人物的眼睛添加底色。



10 细化人物的瞳孔，使眼睛看起来具有半透明的质感。



11 细化人物的头发，描绘出人物头发的层次和大体的卷曲效果。



12 用更细密的线条刻画人物头发的发丝，表现出短卷发厚实繁杂的效果。



13 添加面部阴影，深刻的面部轮廓使人物看起来偏于西方化，与自然的短卷发相配合。



14 给人物的头发添加阴影，使人物的头发层次分明，更具有立体感。完成。



无论是发梢向内扣还是向外翘起，绘制短卷发的重点都是层次和厚度，只要表现出这两方面，就能画出短卷发特有的效果。

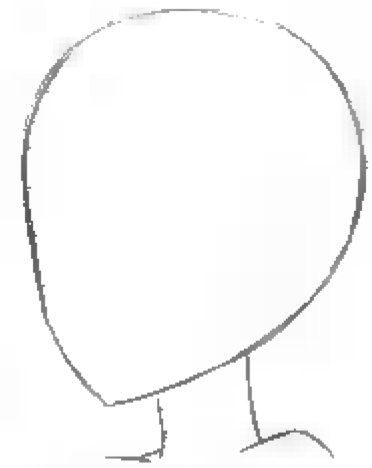
Lesson 08 女性表情的绘制案例

绘制女性的表情时，要注意在感情表现到位的前提下不能过于夸张。

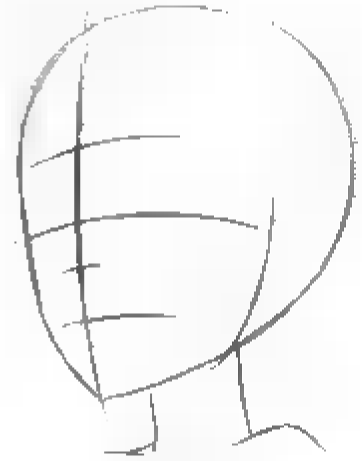
欢天喜地的萝莉



1 画出人物头部的基本轮廓。



2 添加人物颈部和肩部的线条，确定头部的动态。



3 画出面部十字线，确定五官的位置和面部朝向。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，注意开心的时候眉毛要向上扬起。



5 画出人物的眼珠，眼睛要瞪大，表现眼睛的闪亮效果要添加高光。



6 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，因为高兴，嘴巴大大张开，且嘴角向上翘起。



7 用直线给人物添加头发。



8 画出大大的蝴蝶结，体现角色活泼可爱的性格。



9 细化人物头部的各个部分，初步展现整体效果，完成草图。



10 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



11 用橡皮擦掉被头发遮住的面部和颈部线条。



12 嘴巴大大张开可以看到人物的上排牙齿，只要画出牙齿的整体形状即可，不要画出牙缝等具体结构。



13 画出人物的舌头，注意线条要简单，不能画得太过写实而让人看着不舒服。



14 画出人物的上下睫毛，因为开心，眼睛要向下弯曲，整个睫毛也要呈弯曲状态。



15 用细密的排线给人物的黑眼珠添加底色，注意要留出一部分空白使人物的眼睛看起来更加闪亮。



16 用较重的线条深化瞳孔，黑白分明的眼睛看起来更加闪亮，更能够突出人物开心的状态。



17 细化人物的头发，添加发丝，增加人物头发的质感。



18 用细密的排线给人物的嘴巴添加阴影，阴影要从内向外浓度逐渐减淡。



19 给人物的面部添加阴影，开心欢笑时阴影不要过多，只在眼角添加少量阴影即可。

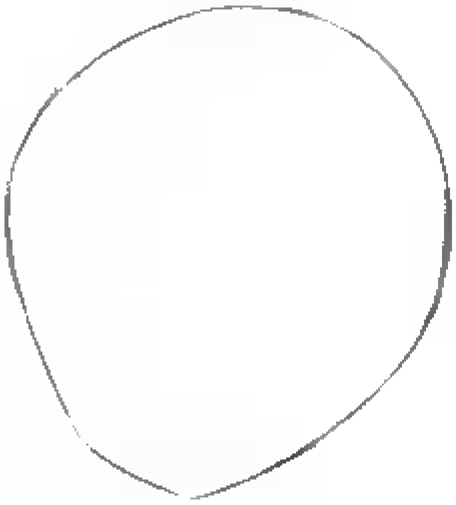


20 给人物的头发和发饰添加阴影，阴影不要过于浓重以免破坏整体的欢乐气氛。完成。

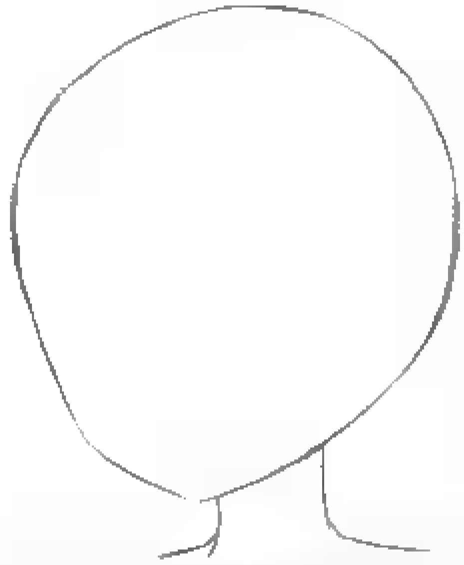


对于年纪更小的萝莉，可以用双眼闭起、脸颊微红表现开心欢笑的心情。

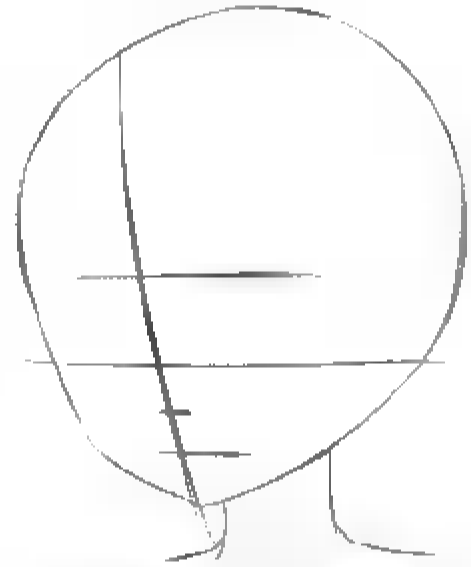
伤心痛哭的少女



1 画出人物头部的基本轮廓。



2 添加人物颈部和肩部的线条，确定头部的动态。



3 画出面部十字线，确定五官的位置和面部朝向。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，哭泣的时候眉头皱起，眉梢下垂。



5 画出人物的眼珠，悲伤哭泣的时候人物的眼睑下垂，眼睛向下看。



6 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，哭泣时人物的嘴巴要微微咧开，嘴角向下拉。



7 用直线给人物添加头发。



8 给人物的头发添加发饰，位置靠下的辫子更能衬托人物悲伤的心情。



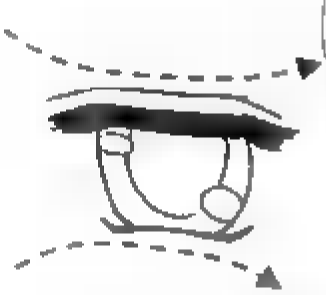
9 细化人物头部的各个部分，初步展现整体效果，完成草图。



10在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。

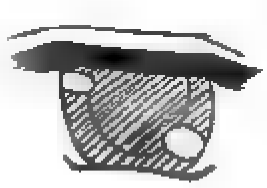


11用橡皮擦掉被头发遮住的面部和颈部线条。



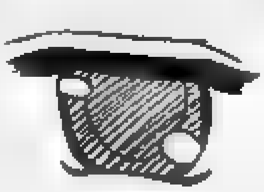


12描出人物的睫毛，注意因为伤心上下睫毛的中心部分向内凹陷。



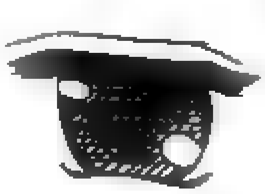


13用整齐的排线给黑眼珠添加底色，除了少量的高光之外不做留白。





14加重人物眼珠的轮廓线，使人[redacted]的眼睛整体看起来比较暗沉。





15加重人[redacted]瞳孔的浓度，深沉暗色的眼珠表达了人物内心的忧伤。



16 给人物添加眼泪，两侧眼角的泪珠为滚圆形，滑落的眼泪要沿着脸颊的结构走向。



17 给人物的头发添加细节，注意刘海、耳后的头发和发辫的不同表现方法。



18 在人物的脸颊上添加红晕，表现出因为长时间哭泣激动的状态。



19 给人物的面部添加阴影。因为眼睑下垂，眼皮展开，眼角处的阴影不是很浓重。



20 给人物的头发添加简单的阴影。完成。

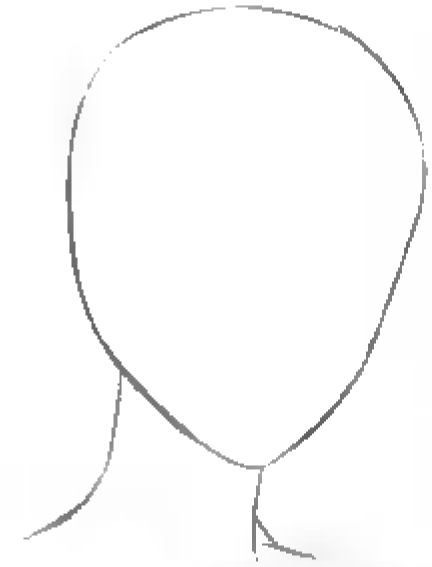


在极度伤心嚎啕大哭的时候，嘴巴会大大地张开，眼睛紧闭，眉头皱起，眼泪呈一条直线从脸颊上滚下。

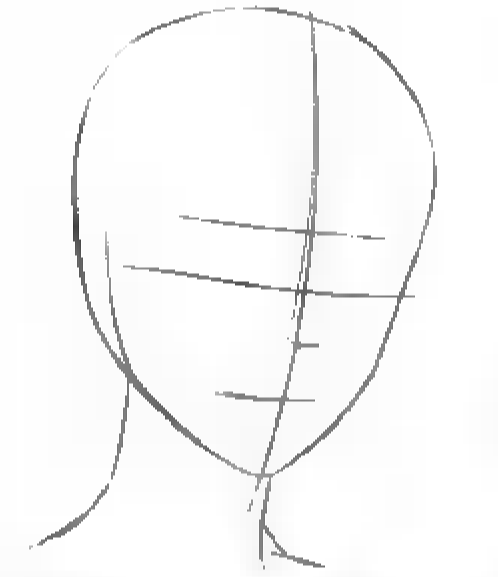
怒气冲天的御姐



1 画出人物头部的基本轮廓。



2 添加人物颈部和肩部的线条，确定头部的动态。



3 画出面部十字线，确定五官的位置和面部朝向。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，愤怒时人物的眉头拧起，眉梢上扬。



5 画出人物的眼珠，双眼睁大，眼珠瞪圆是愤怒时眼睛的特征。



6 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，因生气大声斥责时嘴巴要张开呈一个方形。



7 用直线给人物添加头发。



8 细化人物的五官，眼珠的留白面积要比较大。



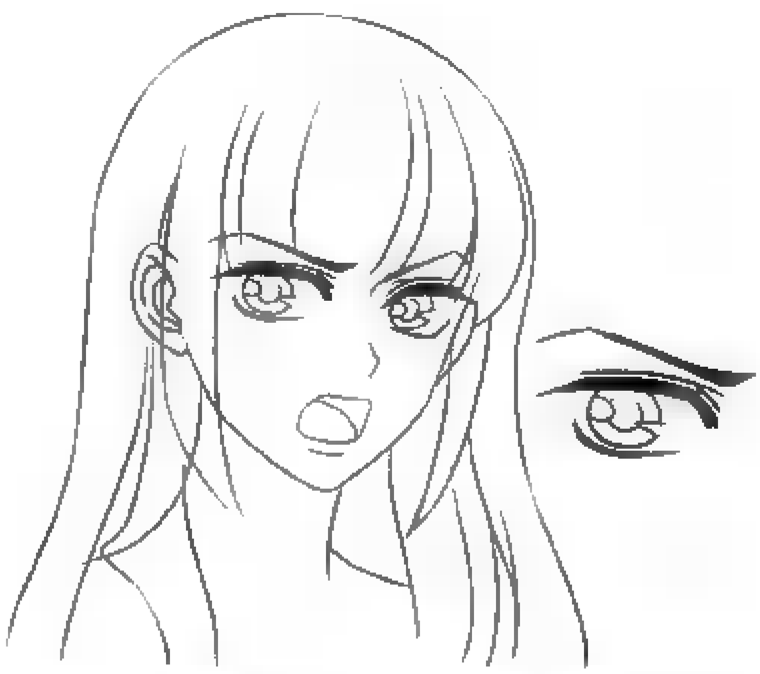
9 细化人物头部的各个部分，初步展现整体效果，完成草图。



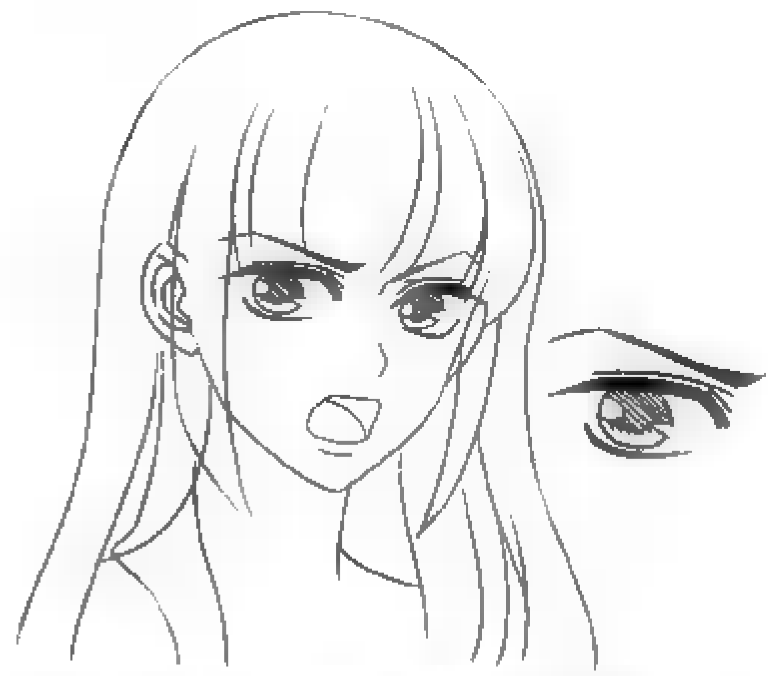
10 在另一张纸上描出人物头部的大致轮廓。



11 细化人物的眉毛，眉头较粗，眉梢较细且略高于眉头。



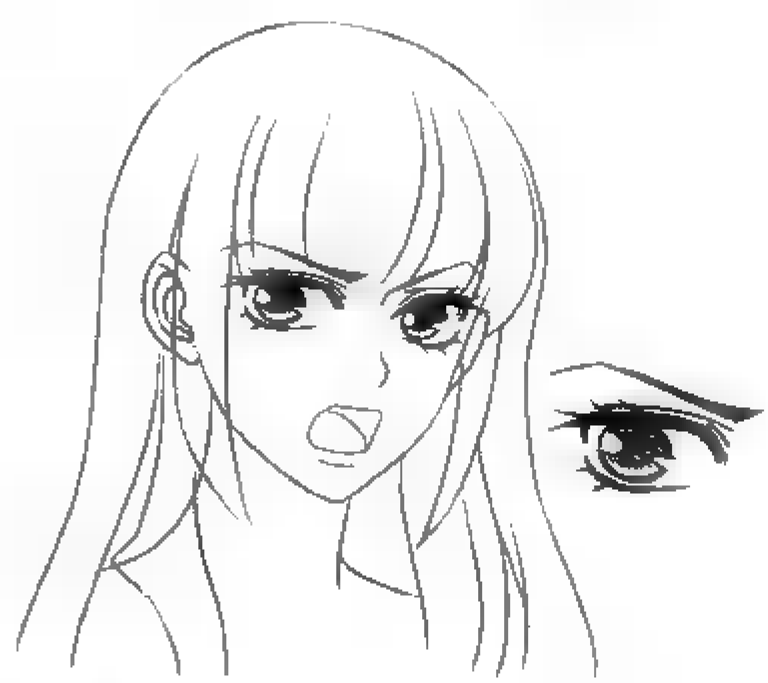
12 给人物添加睫毛，为了突出瞪眼，睫毛要描绘的比较细。



13 用排线给人物的黑眼珠填色。排线的距离要比较大，使黑眼珠整体颜色看起来比较淡。



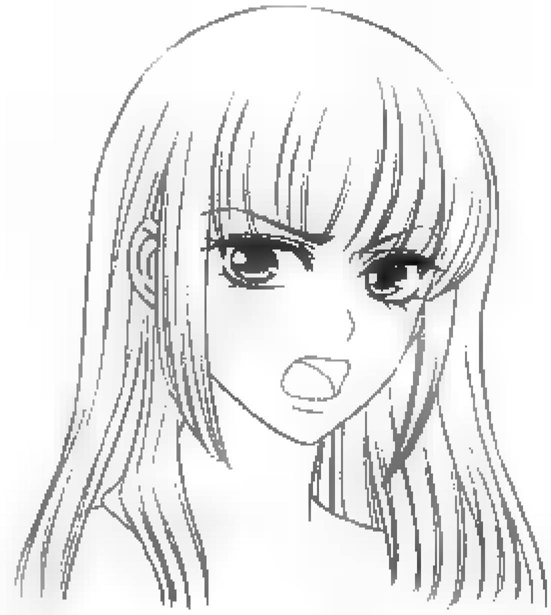
14 加深瞳孔和眼珠边缘的线条，用对比强调因为怒气而瞪眼的表情。



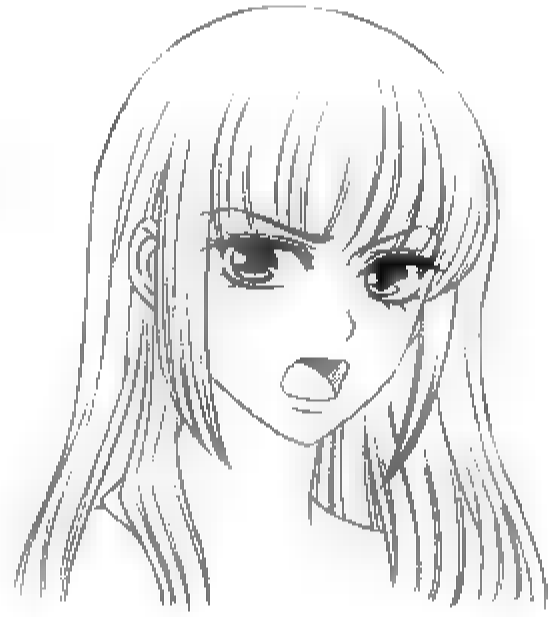
15 细化人物的睫毛。



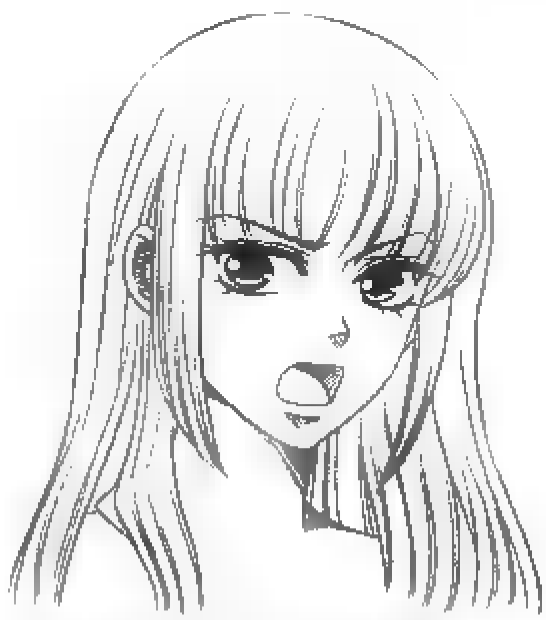
16 用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



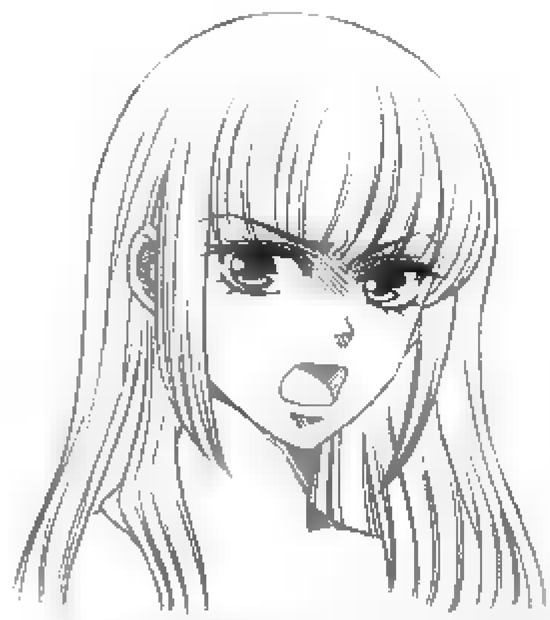
17 细化人物的头发，发梢要表现出因为生气的动作而扬起的效果。



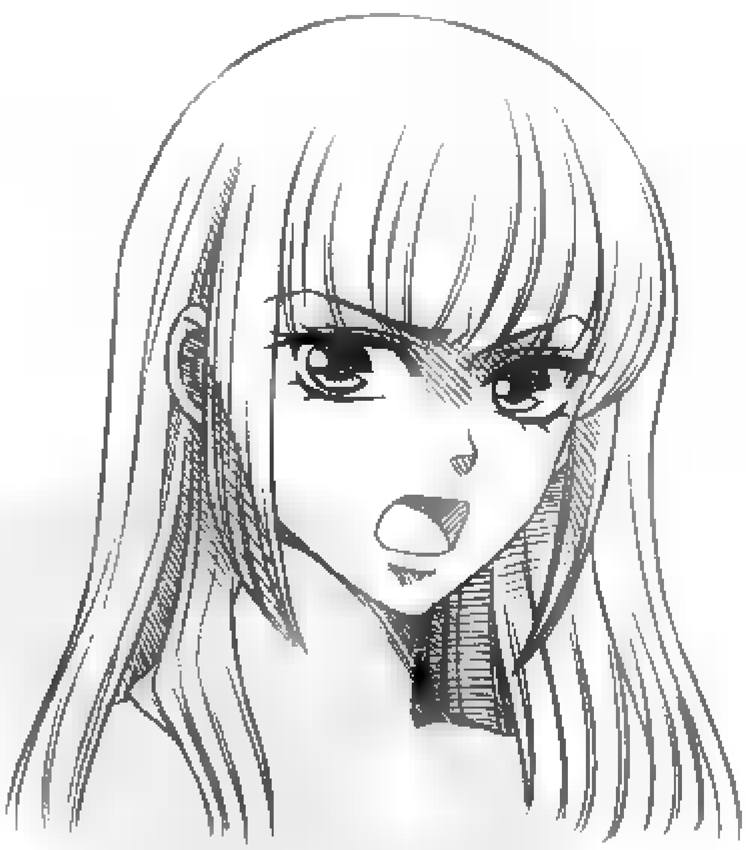
18 给人物的嘴巴添加阴影，由内向外，浓度逐渐变淡。



19 给人物的颈部添加适当的阴影。



20 用整齐的排线给人物的眉心和眼窝处添加大量的阴影，突出表现人物因为怒火视线深沉的表情。



21 给人物的头发添加阴影。完成。



在生气到无话可说时，人物会紧闭双眼，并且做出咬牙切齿的动作。

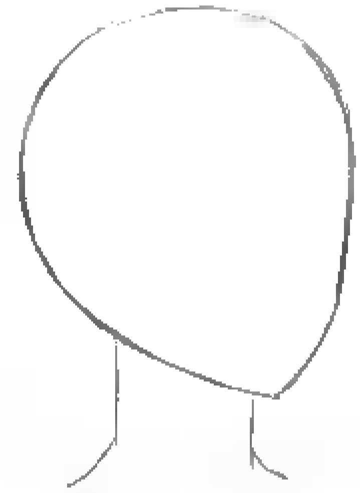
Lesson 09 男性表情的绘制案例

绘制男性的表情时可以略微夸张，同时男性的面部相对比较接近写实，可以通过面部五官的细节突出人物内心的情绪。

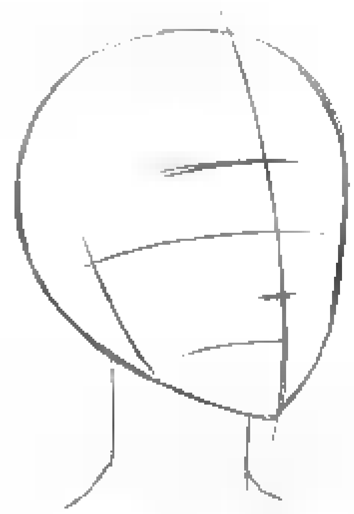
大吃一惊的正太



1 画出人物头部的基本轮廓。



2 添加人物颈部和肩部的线条，确定头部的动态。



3 画出面部十字线，确定五官的位置和面部朝向，头部略微上仰。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，眉梢高挑，眉头和眼睛的距离非常接近。



5 画出人物的眼珠，眼珠位于眼眶的正中，与上下眼睑都不接触。



6 根据面部十字线画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，嘴巴张大呈方形，并向四角扯开。



7 用直线给人物添加头发，因为惊讶的动作，发束要向前飘动。



8 描画人物的眉毛和眼睛，黑色的瞳孔要特别突出。



9 细化头部，画出大张开的嘴巴内的细节结构。



10 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



11 用橡皮擦掉被头发遮住的面部和颈部线条。



12 用排线描出人物的眉毛，眉梢要高挑向上，而且远比眉头更细。



13 画出人物的上下睫毛，并用上眼睑与眉毛相接的方法夸张表现眼睛瞪大的状态。



14 用细密的排线给人物的黑眼珠添加底色，注意要留出一部分空白，使眼睛看起来更加闪亮。



15 用较重的线条深化人物的瞳孔，强烈的黑白对比更突出人物因惊吓而瞳孔缩小的状态。



16 细化人物的头发，注意表现出发束因惊吓而飘起的状态。



17 用细长的线条进一步细化头发，突出头发飘起的状态。



18 给人物的面部添加阴影，因为眉毛和眼睛的距离较近，因此眼窝的阴影要更加深刻。



19 给人物的头发添加层次较多的阴影，可以突出头发的动态，侧面强调人物的惊讶状态。



20 用速度线表现人物因为惊讶突然大喊的状态，在脸颊上添加汗滴和飞溅的汗水，突出突然受惊的表情。完成。

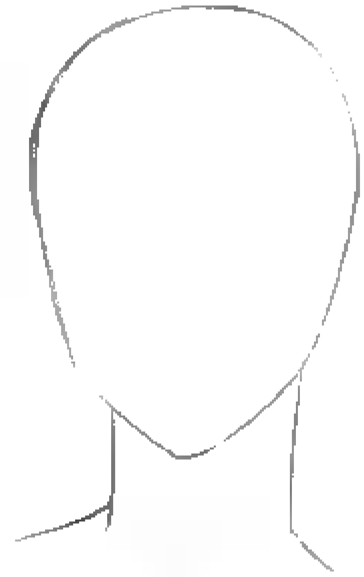


绘制惊讶表情的时候可以通过眼睛和嘴巴张大的不同程度体现人物惊讶状态的不同。

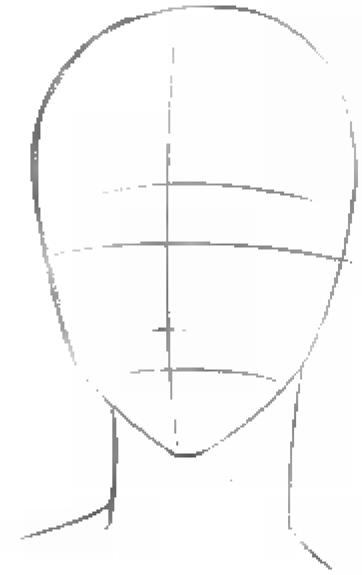
尴尬无语的少年



1 画出人物的头部轮廓。



2 用直线添加人物的颈部和肩部，确定头部的动态。



3 画出面部十字线，确定人物五官的位置。



4 画出眉毛和眼睛，尴尬的时候人物的眉毛会不自然地扭曲。



5 添加眼珠，尴尬时人的眼珠会转到一旁，不看对方的眼睛来掩饰不知所措。



6 画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，鼻子略微偏出十字线纵向线，嘴角扯出不自然的笑容。



7 用直线给人物添加头发。



8 给人物的眼睛填色。



9 细化人物的头发，初步确定人物头部的整体效果。



10 在另一张纸上描出人物头部的主要线条。



11 用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



12 描出人物的眉毛，两边的眉毛向不同的方向扭动，表现出人物表情的不自然。



13 描出人物的睫毛，尴尬时人瞪起眼睛，睫毛相对比较薄。



14 给人物的眼睛添加底色，要留出比较大的空白表现人物眼神的飘忽不定。



15 用渐变的排线画出人物眼睛的质感。



16 用细长的线条表现出人物头发的层次和质感。



17 在眉心添加皱纹，在眼角添加黑线，在脸颊上添加汗水，强调人物的尴尬。



18 给人物的面部添加阴影，用较重的线条描出嘴角，强调笑容的僵硬。



19 给人物的头发添加阴影。



20 用橡皮将被头发遮住的五官部分擦出断线效果。完成。

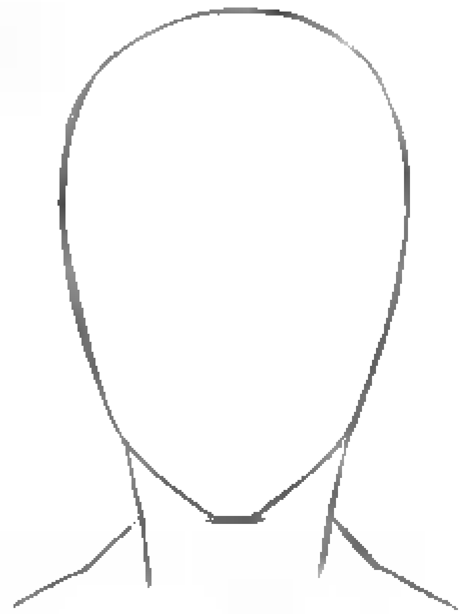


要画出更夸张的尴尬表情，可以给人物添加杂乱的头发，用嘴角的皱纹进一步强调笑容的僵硬。

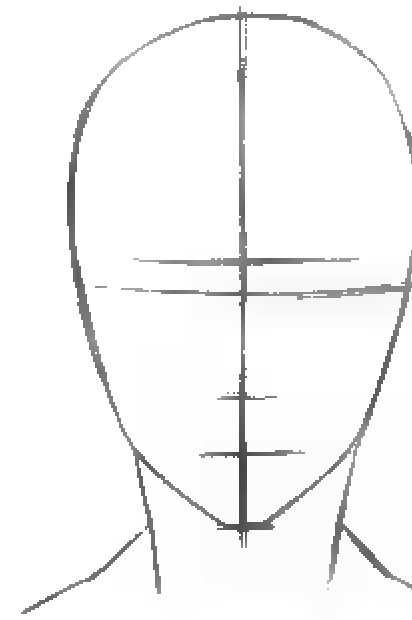
严肃的青年



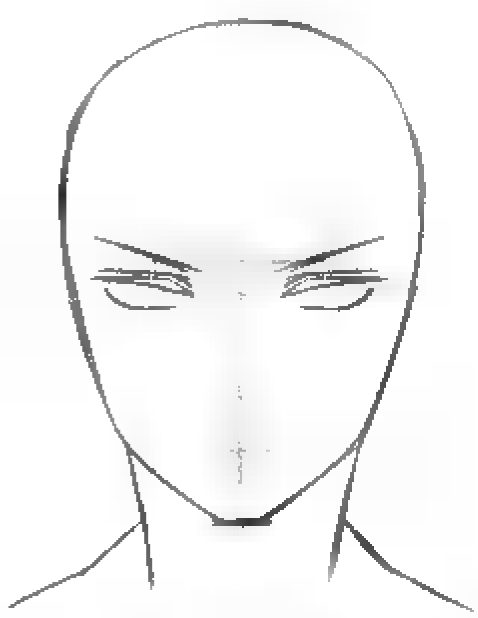
1 画出人物椭圆形的头部轮廓。



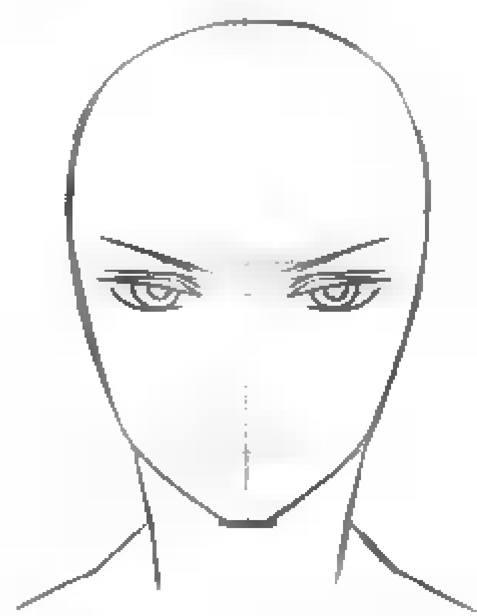
2 用直线描出人物的颈部和肩部，注意要左右对称。



3 画出人物面部的十字线，横向线左右两侧高度要一致。



4 画出人物眉毛和眼睛的轮廓，眉毛要成一条直线，眉梢要向上挑起。



5 画出人物的眼珠，上眼睑要遮住眼珠的上半部分，使人物的眼神更加锐利。



6 画出人物的鼻子、嘴巴和耳朵，注意形状和位置要端正，嘴角要略微向下。



7 用概括的直线描画出人物头发的轮廓。



8 给人物的眼睛填色，反光的留白要集中在眼珠的下半部分。



9 细化人物的头发，初步确定人物的整体感觉。



10 在另一张纸上描出人物头部的基本轮廓。



11 用实线描出人物的眉毛，眉毛和眼睛之间的距离要近，以增加人物眼神的犀利。



12 描出人物的上下睫毛，睫毛要略厚一些，使人物的眼睛看起来更加深刻。



13 用整齐细密的排线填充人物的眼珠。



14 用渐变的排线描出人物的瞳孔，看起来略微暗沉的眼睛可以增加人物的威严感。



15 用橡皮擦出适量的高光，让人物的眼睛显得不死气。





16 在人物眉心添加几道较短的竖线，增加人物的严肃感。

17 细化人物的头发，要将人物头发的发束画的坚硬锐利，衬托出威严的气质。





18 用细长的线条深入细化人物的头发。

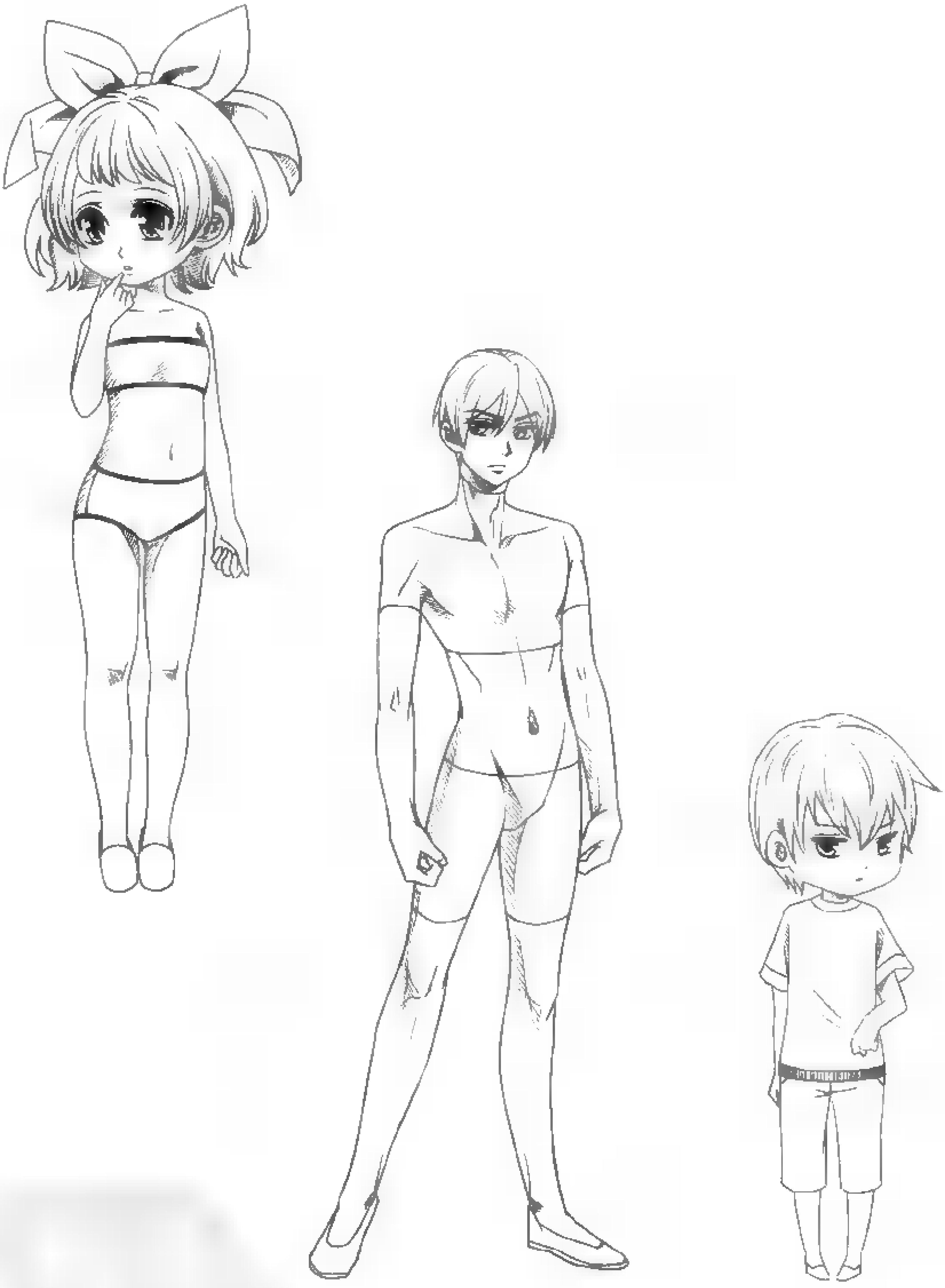
19 给人物的面部添加阴影，增加人物面部的深沉感。



20 给人物的整体添加大面积的阴影，阴影的边缘要平直，突出人物严肃不可动摇的气质。完成。



严肃并不是面无表情，眉毛挑起、嘴角下垂等细节都能增加人物面部的威严。



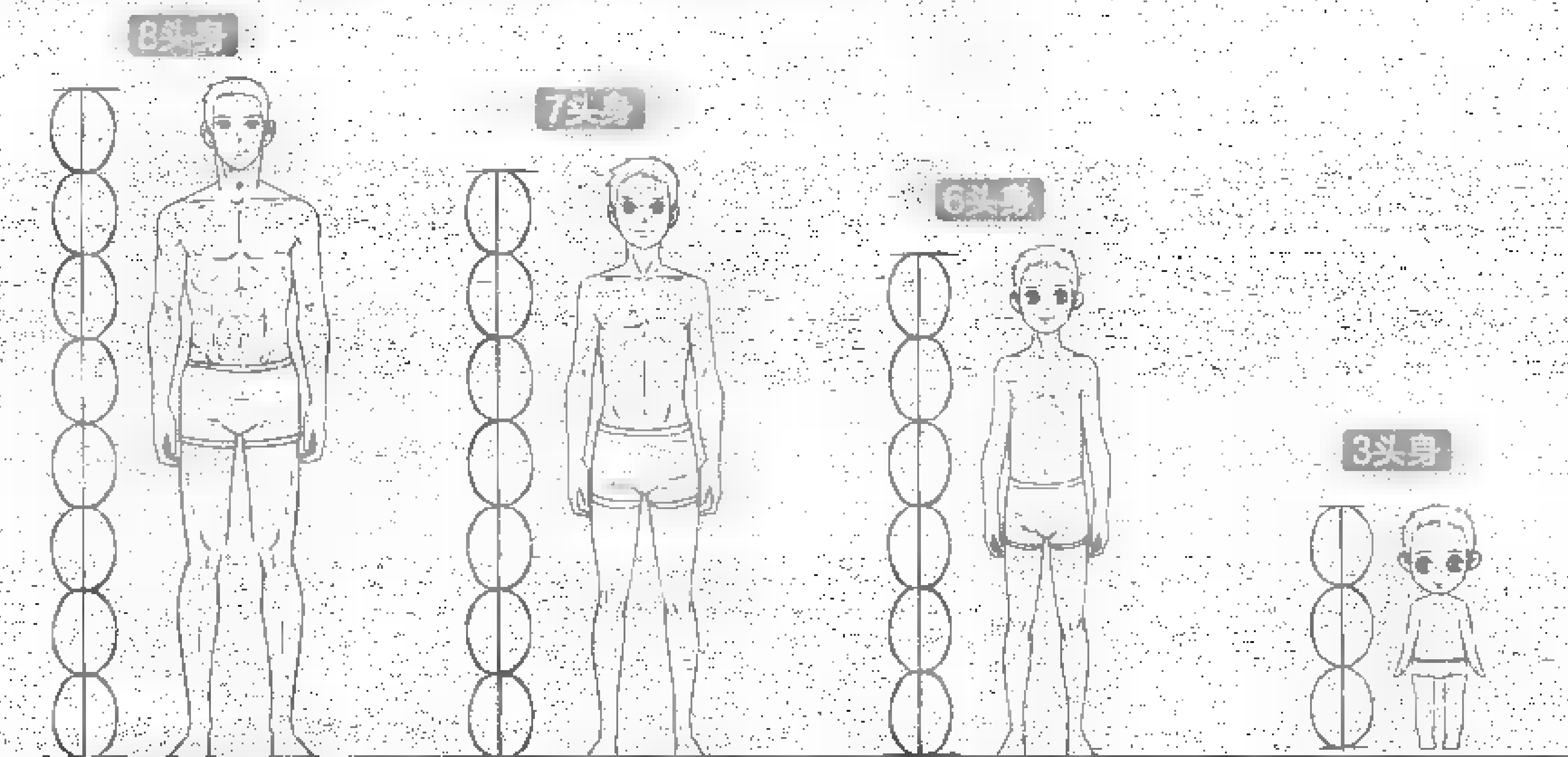
漫画人物身体的经典案例

Lesson 01 绘制身体的基本方法

在漫画中，出色或挺拔或窈窕的身材是吸引读者的一大重点。为了能够得心应手地绘制出各种身材的人物，这一章我们就来学习一下绘制身体的基本方法。

头身比的基础知识

所谓头身比，就是人物的头占身体总长的比例，主要用于表现人物体形的纵向特征。通过人物头身比的把握，可以描绘出各种不同体形的人物形象。

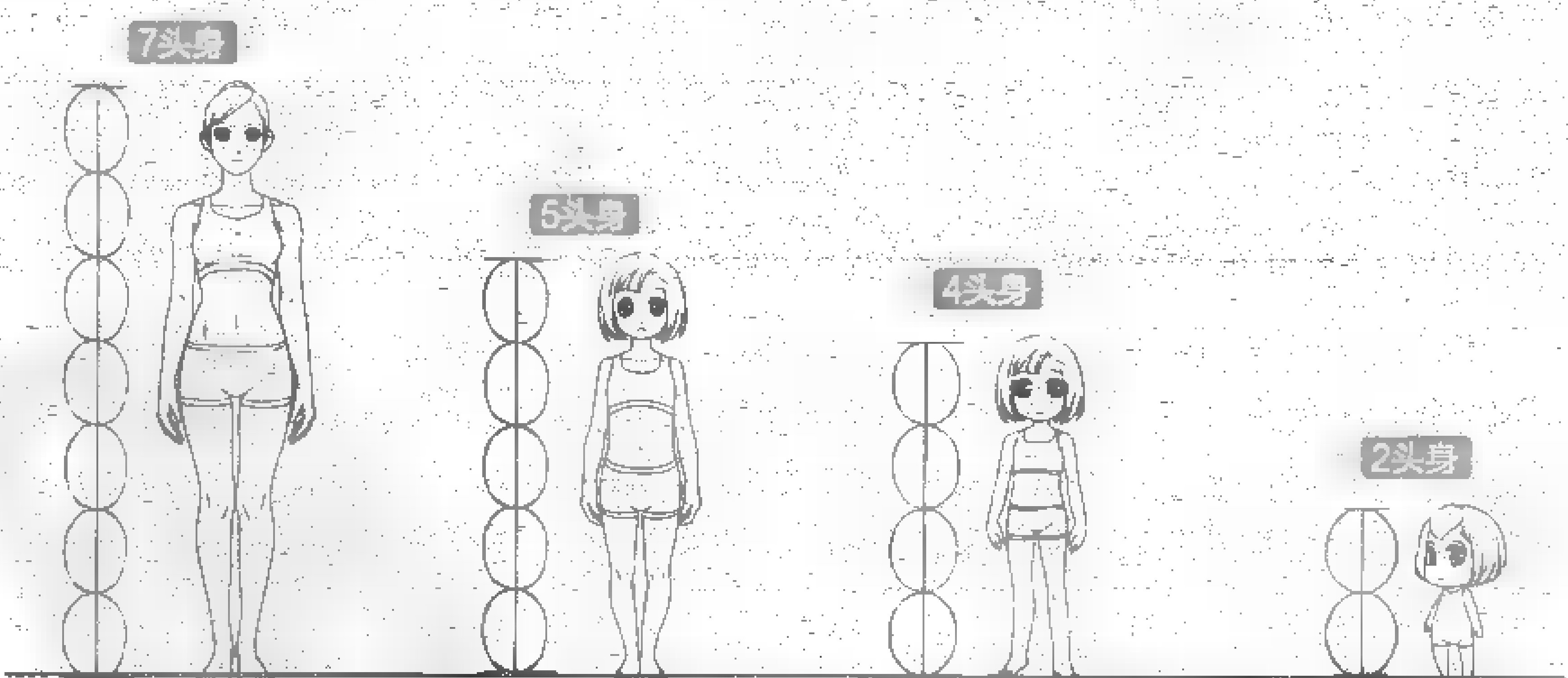


多用于表现身材高大的成年男性。

一般用于普通男性和接近成年的青少年。

多为刚刚开始发育的少年角色。

一般用于描绘幼儿角色。



多用于表现身材高挑的成年女性。

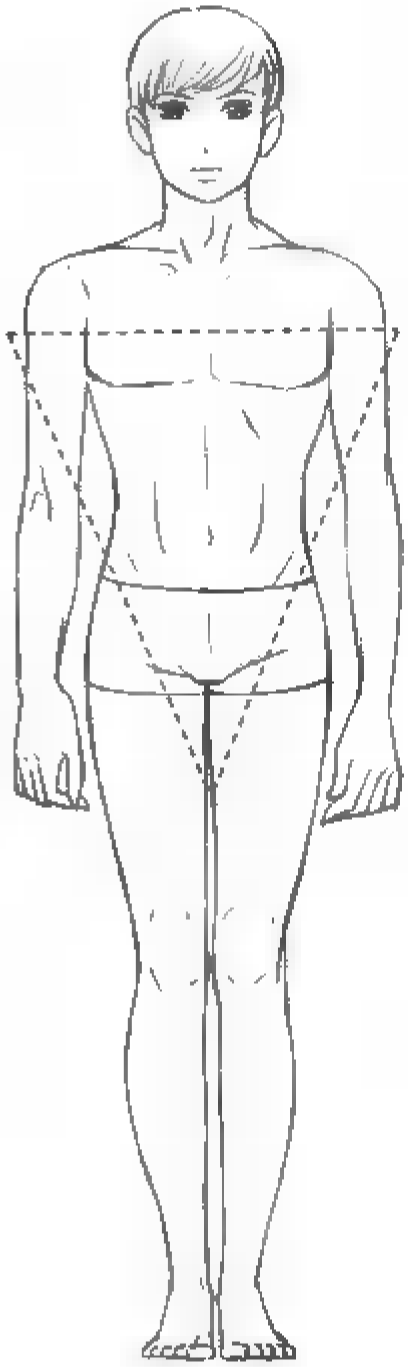
多为发育中的女孩或身材娇小的女性。

主要用来表现尚未开始发育的低龄萝莉。

一般用于描绘幼儿角色。

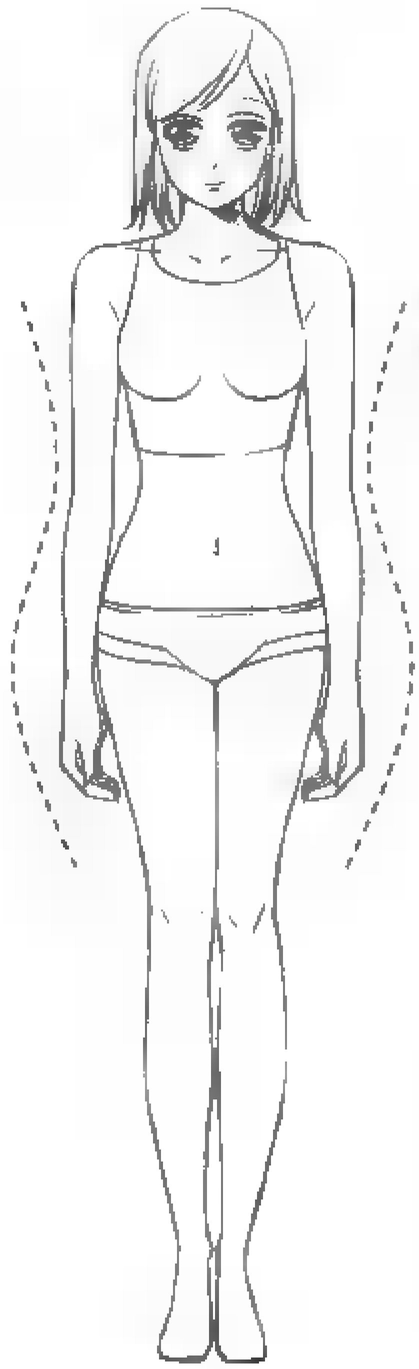
人体的体格表现

体格是人物外观的重要特征，具有相同身高和头身比例的角色，体格不同，给人的直观印象也完全不同。男性和女性在体形上是有很大区别的，我们来看看他们之间的不同。



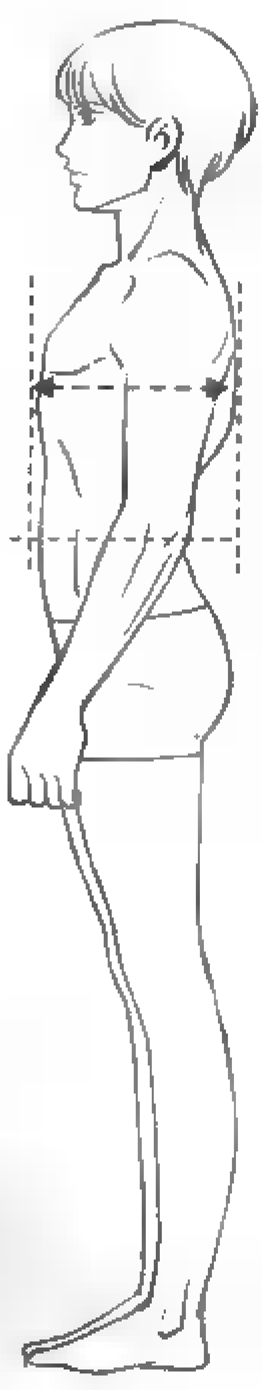
男性

从正面看，男子躯体的整体形状一般呈倒三角形。肩膀比较宽。臀部较窄，与腰部的宽度差不多。

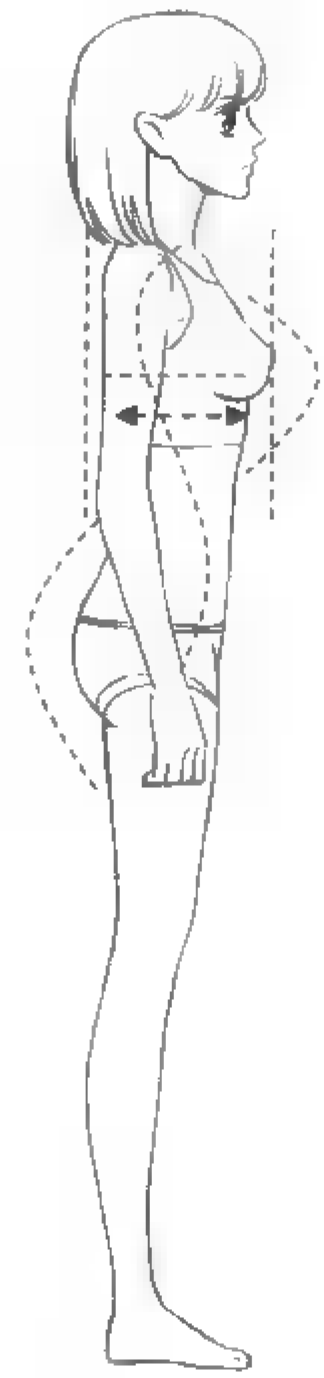


女性

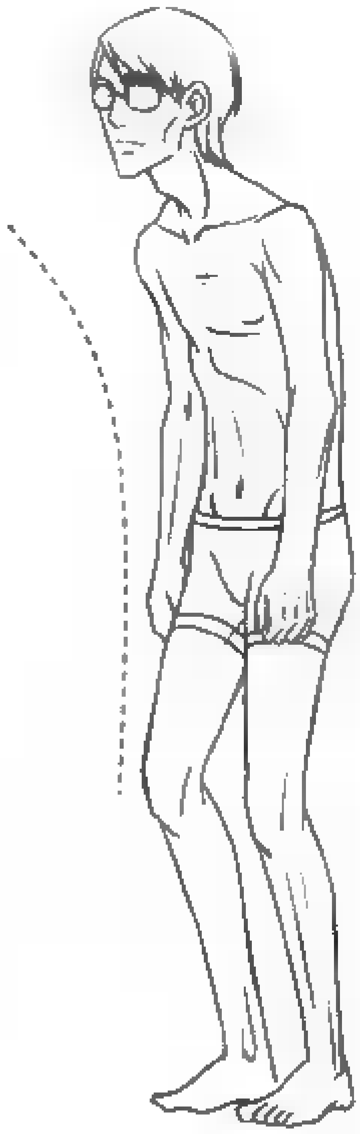
女性的身体呈现“S”的形态。胸部丰满，胸线较低。腰部细瘦，髋部较宽。[illegible]线的位置比男性要高。

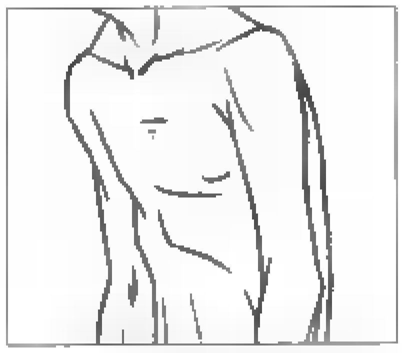


从侧面可以看出男性的躯体厚度较厚，胸廓更为突出，肌肉感明显，大[illegible]线条硬朗平直。

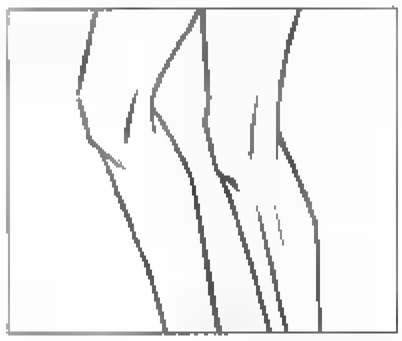


女性的侧面最突出的地方是前面的胸部和背面的臀部。整体肌肉感比较弱，身体的厚度比较薄。侧面整体曲线较大，身体线条平缓柔和。



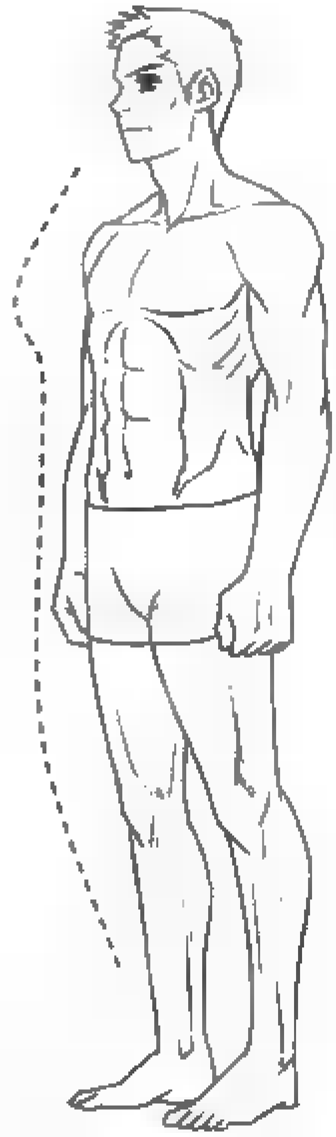


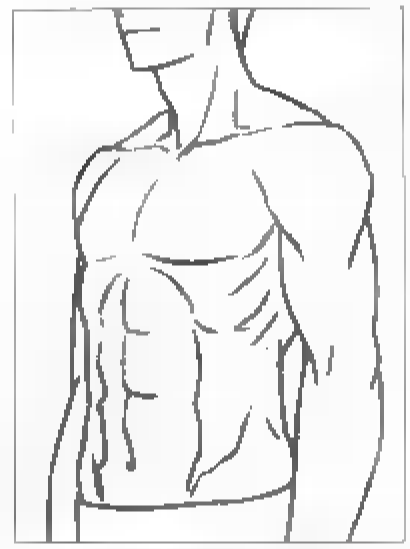
胸部平坦缺之起伏，胸骨突出，肋骨下缘明显可见。



膝盖骨突兀，透过皮肤可以看到胫骨的轮廓。

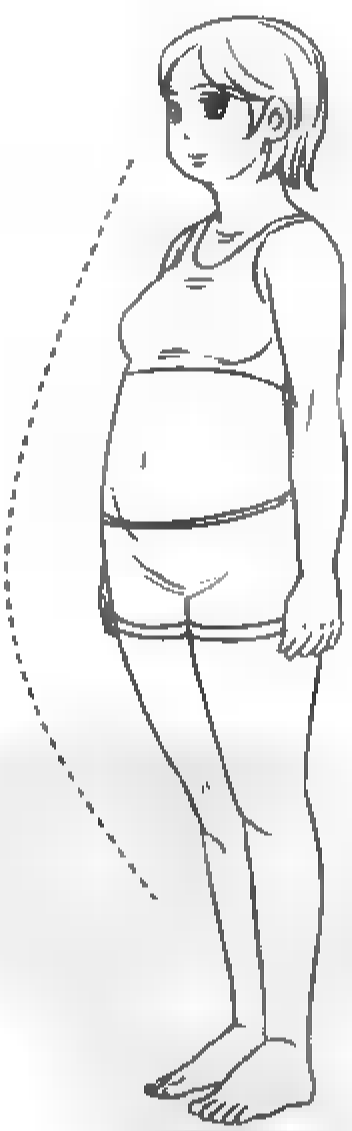
消瘦身材

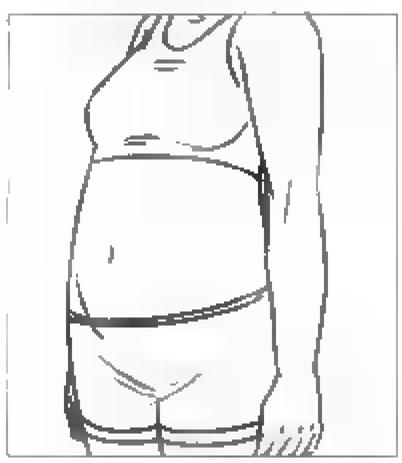




脖颈粗壮，斜方肌厚实，胸肌发达，手臂肌肉结实，轮廓清晰。

健壮身材



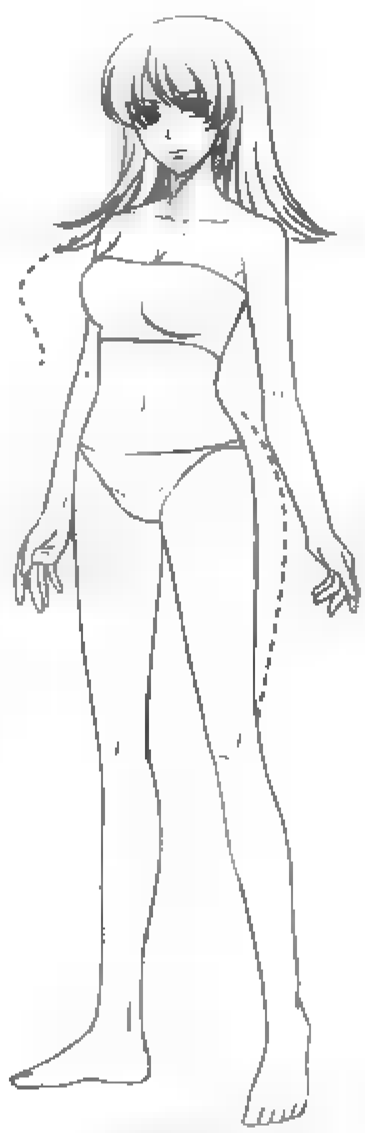


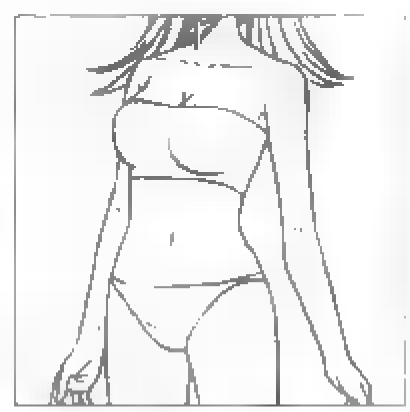
腹部突出，胸部、腹部、腰部的转折不明显。



膝盖骨不明显，膝盖下缘因为多肉而形成皱纹。

肥胖身材





胸部丰满、突出，[redacted]部纤细、[redacted]部回收，臀部突出。



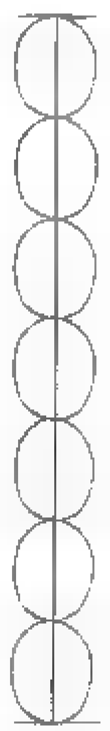
腿部细长，小腿线条平滑圆润。

性感身材

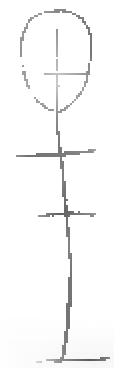
Lesson 02 女性头身比的角色绘制案例

绘制女性全身时，最常见的头身比例是看起来娇小可爱的5头身，即使是成熟高挑的女性，头身比例一般也不会超过7头身。

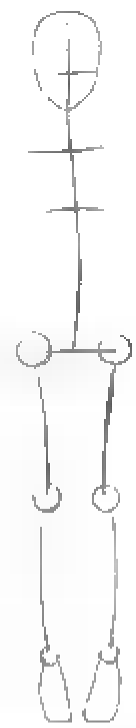
7头身



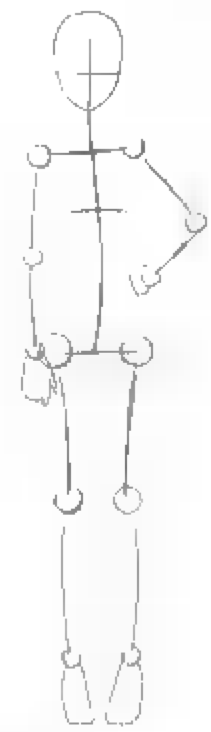
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



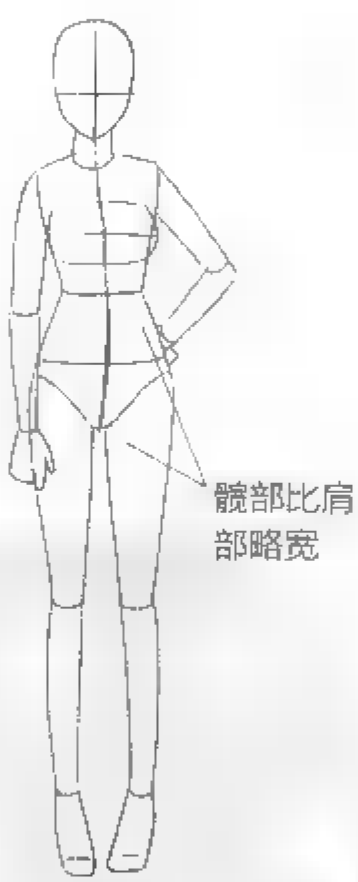
2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身的1/2处。



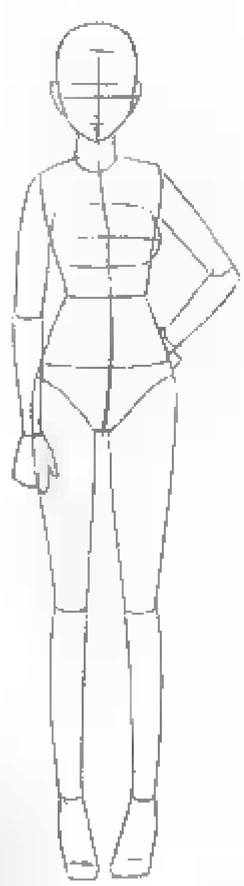
3 画出人物的下肢，膝盖位于人物下半身的1/2处。



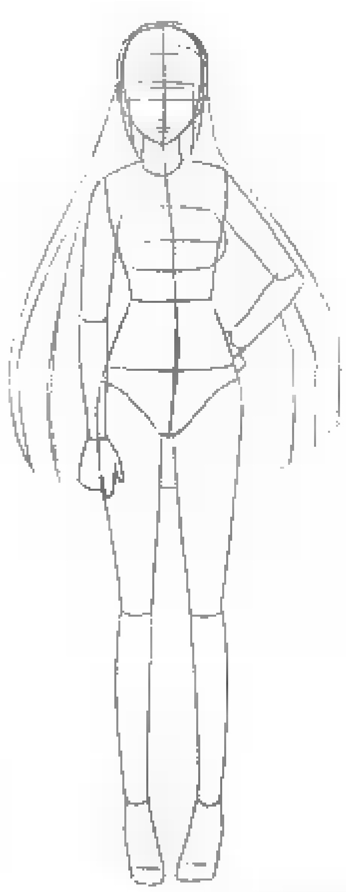
4 给人物添加手臂，上臂比前臂略长。



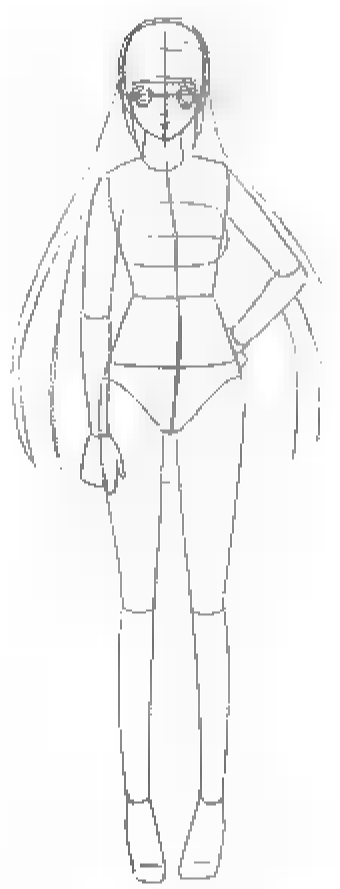
5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓。



6 用面部十字线确定人物的五官位置。



7 用直线简单画出头发的大致轮廓。



8 根据面部十字线画出人物的五官。



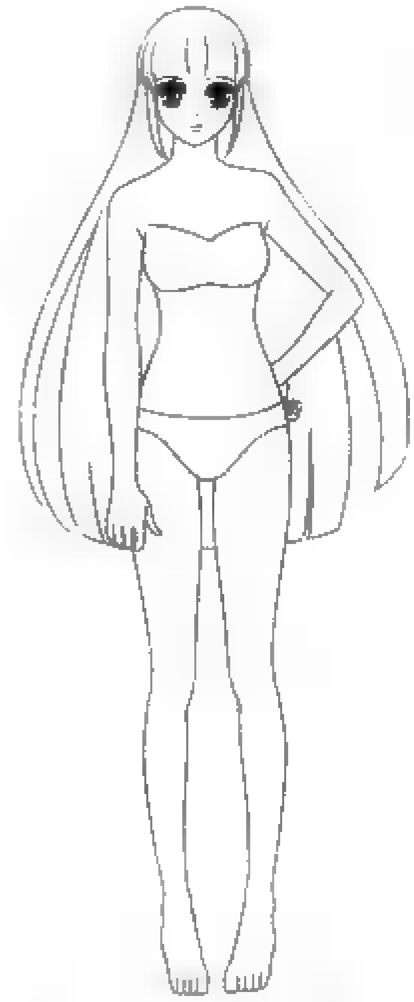
9 在另一张纸上描出人物头部和头发的轮廓。



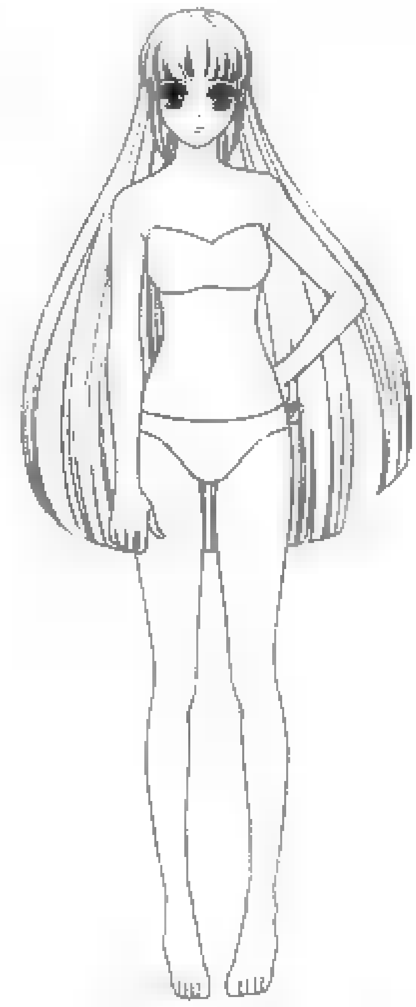
10 细化面部，画出人物的眼睛。



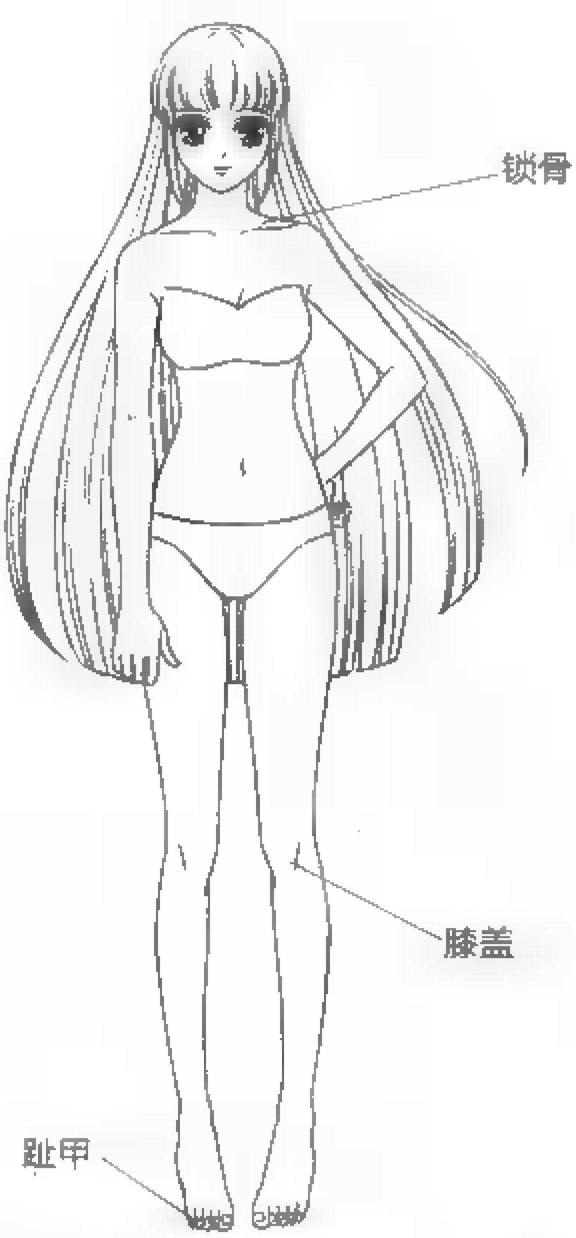
11 用平滑的线条描出人物的上半身。



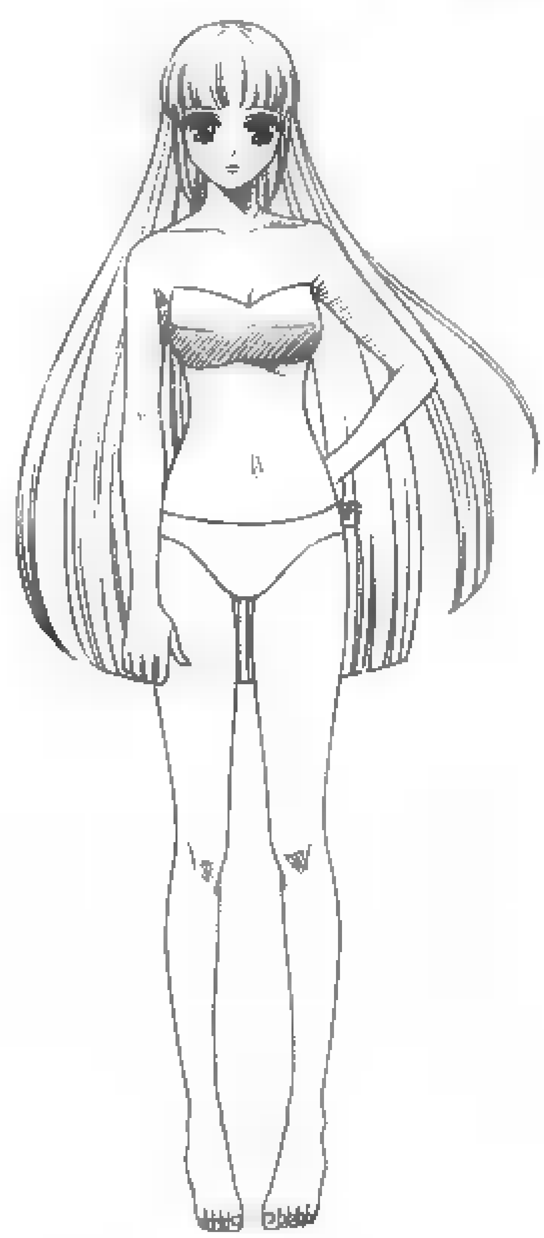
12 画出人物的下半身，脚尖略微向内，可以使人物看起来更加女性化。



13 用细密的长线条细化人物的头发。



14 给人物的身体添加锁骨、膝盖等结构线。

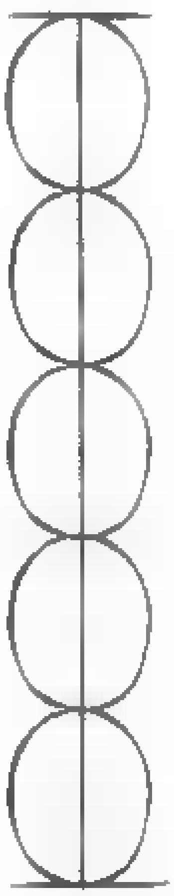


15 添加简单的阴影。完成。

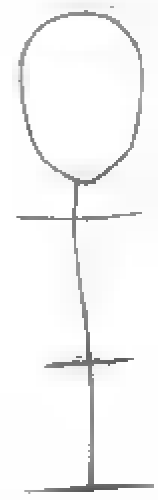


7头身大多用于身材比较成熟高挑的青年女性。

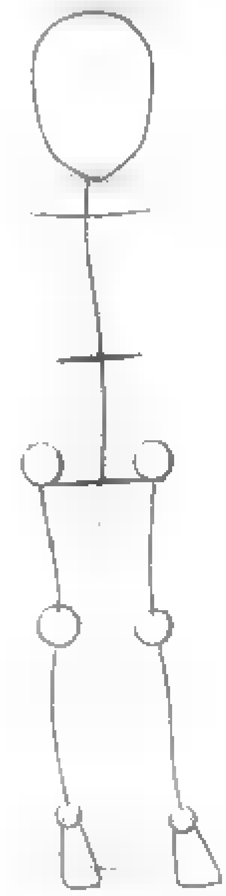
5头身



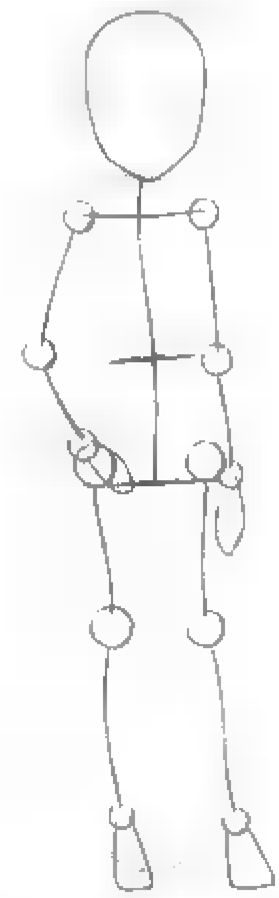
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



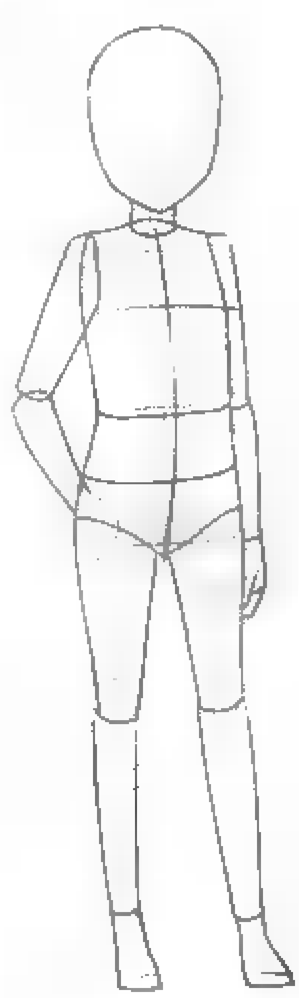
2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身的1/2略下方处。



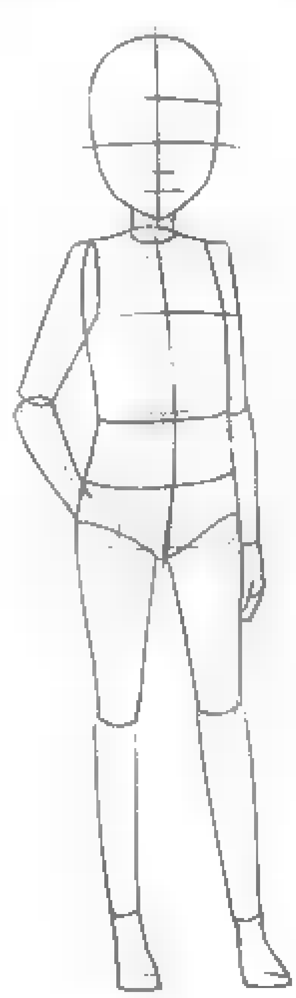
3 画出人物的下肢，膝盖位于下半身的1/2上方的位置。



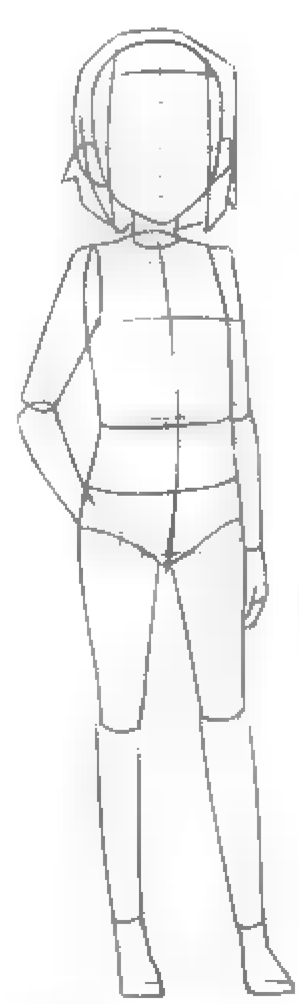
4 给人物添加手臂，上臂比前臂略长。



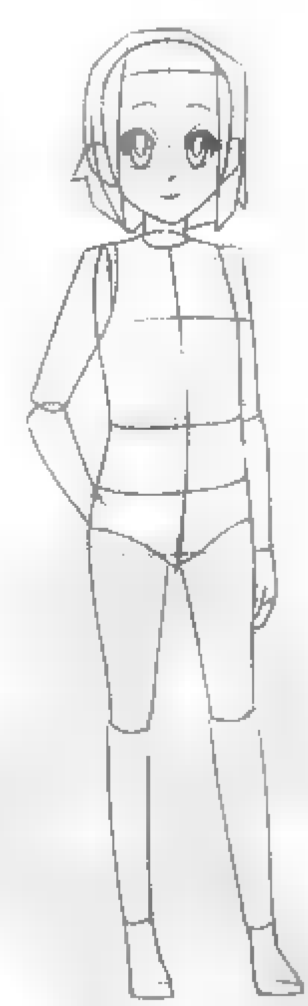
5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓，略小的手脚可以凸显人物的娇小乖巧。



6 用面部十字线确定人物的五官位置。



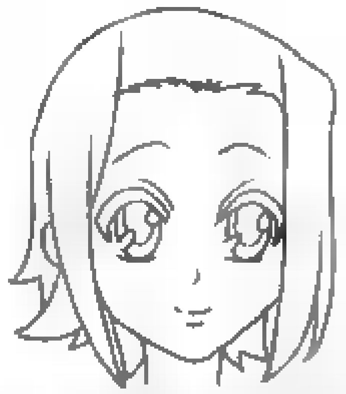
7 用直线简单画出头发的大致轮廓。



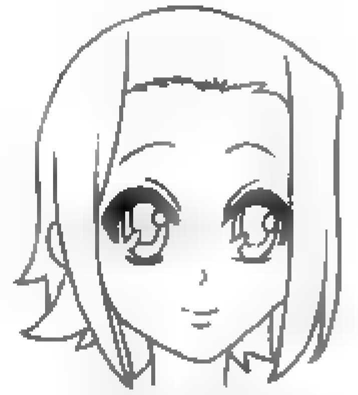
8 根据十字线画出人物的五官。占面部比例较大的眼睛可以令人物看起来更加可爱。



9 在另一张纸上描出人物的头部轮廓。



10 用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



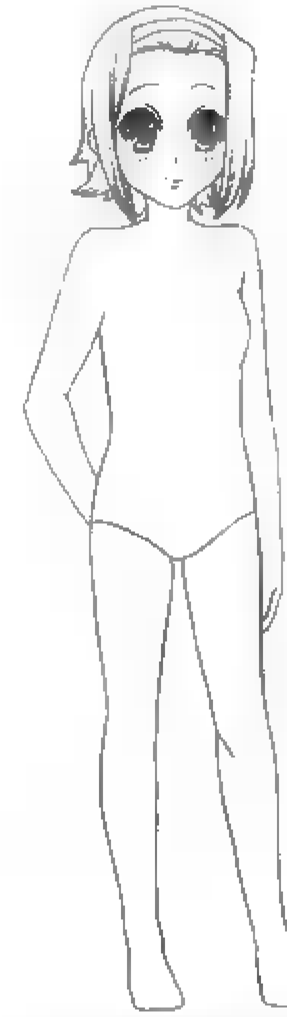
11 用细密的排线描出人物的睫毛。



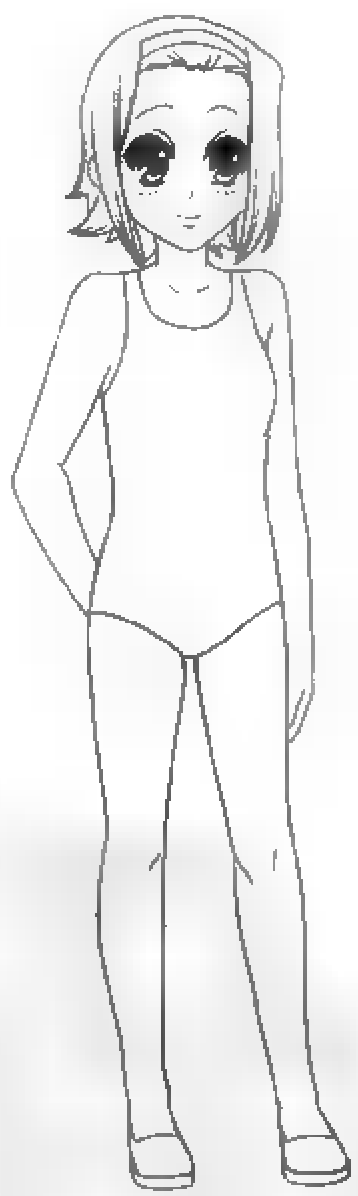
12 画出人物的眼珠，注意要黑而且大。



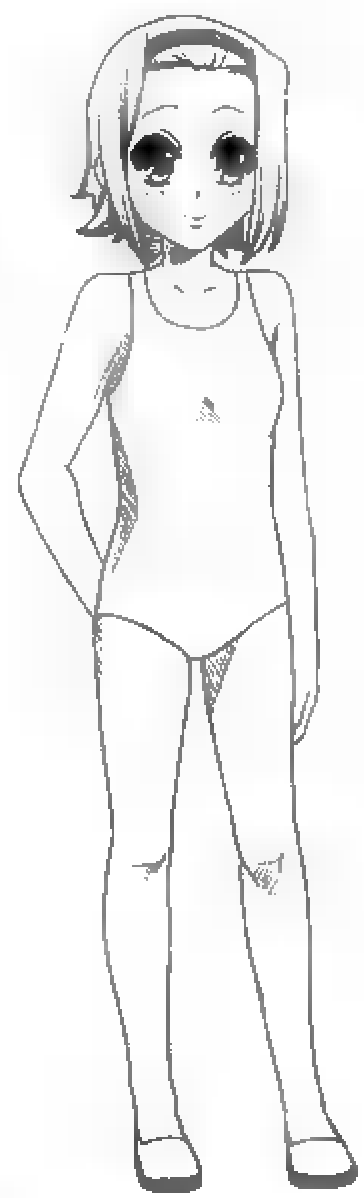
13 用细线细化人物的头发，添加脸颊红晕。



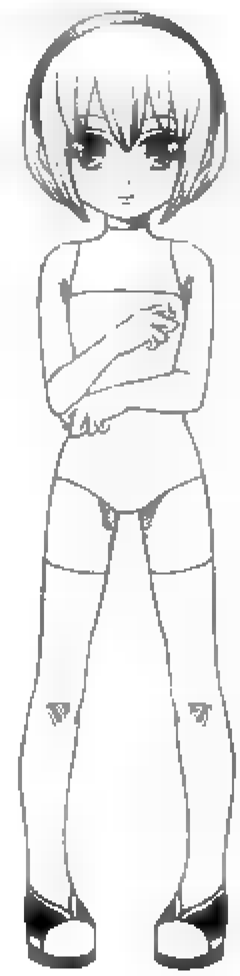
14 用清晰的线条描出身体的轮廓。



15 给人物添加简单的服装和鞋子。

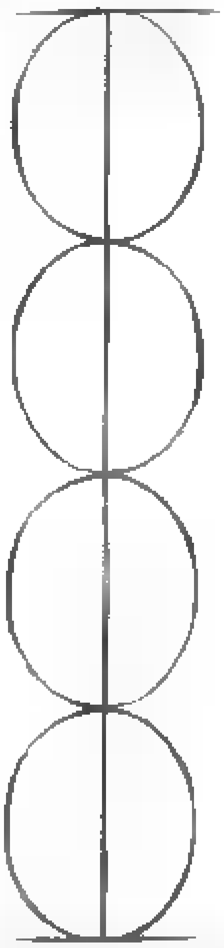


16 用铅笔排线画出人物的阴影。完成。



绘制5头身女性时可以对身体比例进行适当调整，在不改变头身比的前提下让人物看起来更苗条修长。

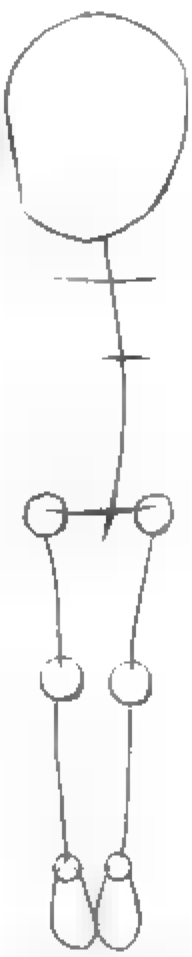
4 头身



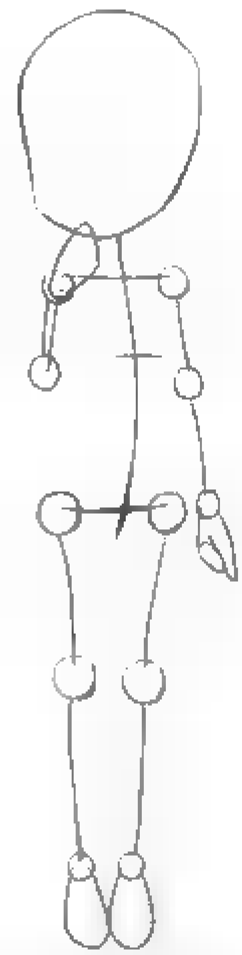
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身的1/2略下方处。



3 画出人物的下肢，膝盖位于下半身的1/2略上的位置。



4 给人物添加手臂，上臂比前臂略短。



5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓，较小的上半身与较大的头部形成对比，看起来更加可爱。



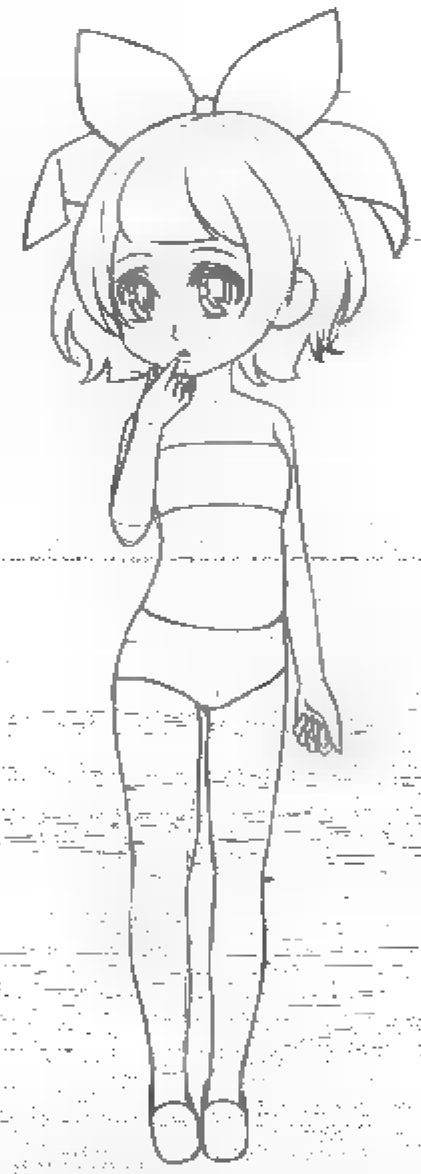
6 用面部十字线确定人物的五官位置。



7 根据面部十字线画出人物的五官。



8 用直线确定人物的头发，并添加大蝴蝶结作为装饰。

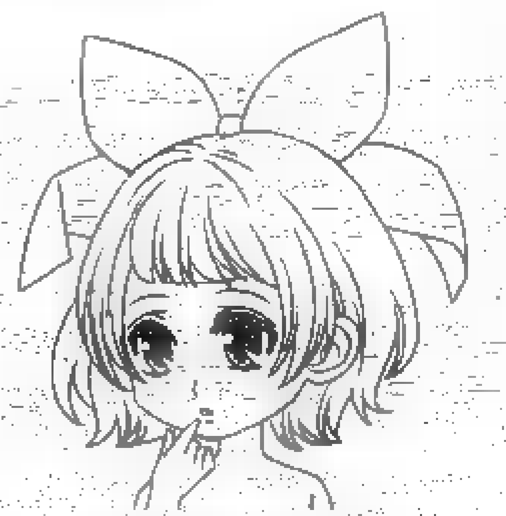


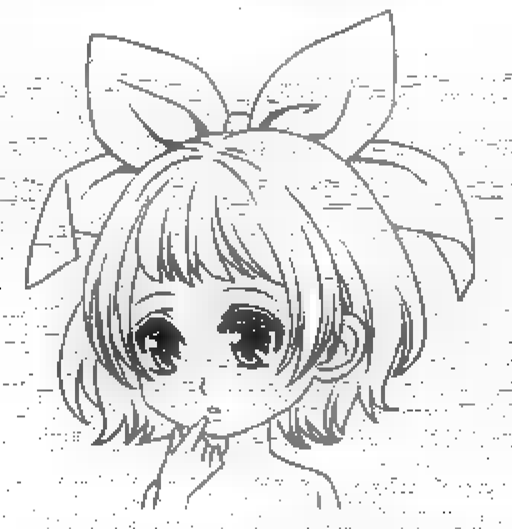


10 用铅笔排线画出人物浓密的睫毛。



11 给人物的眼珠填色，黑眼珠由上至下要有渐变效果。





9 在另一张纸上描出人物头部和身体的轮廓。

12 细化人物的头发，耳后和发梢处要绘制的更为精细。

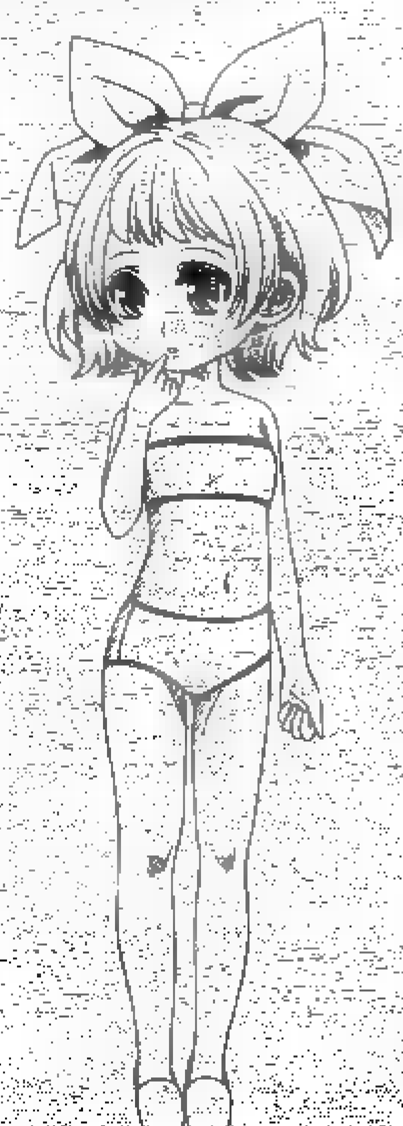
13 给人物头上的蝴蝶结添加褶皱。



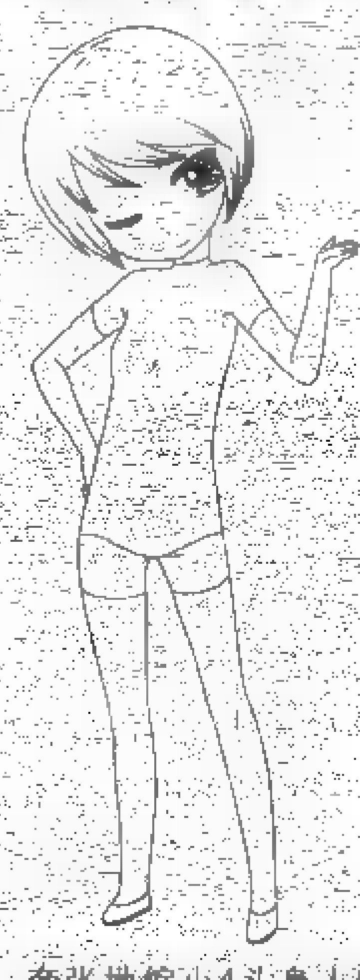
14 给人物的颈部添加阴影。



15 给头发和蝴蝶结添加阴影。

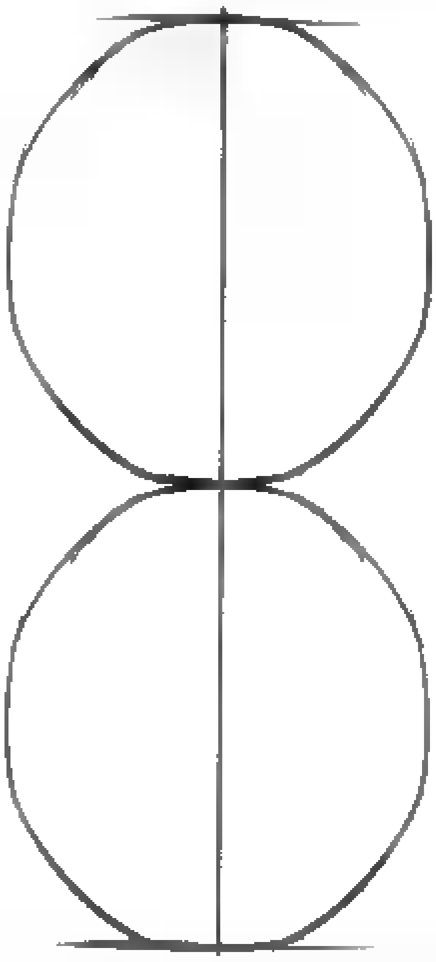


16 给人物整体添加阴影。完成。

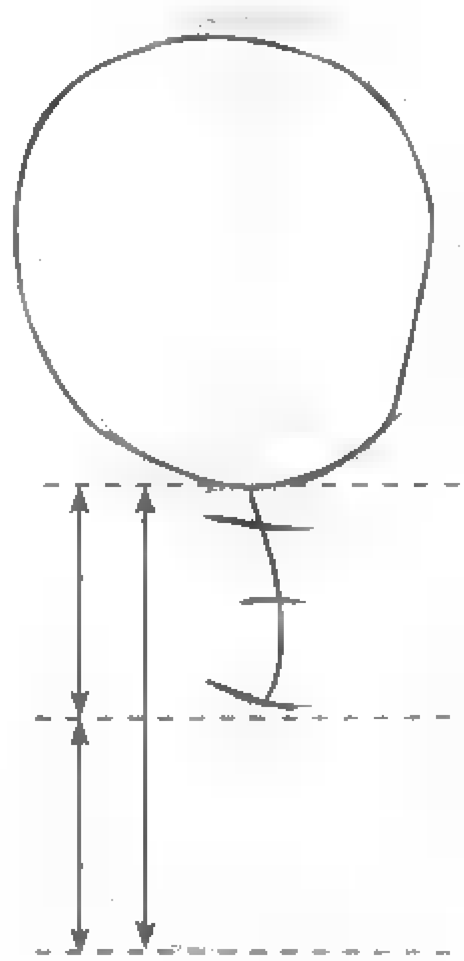


夸张地缩小4头身人物的手脚可以使人物整体更加乖巧，惹人喜爱。

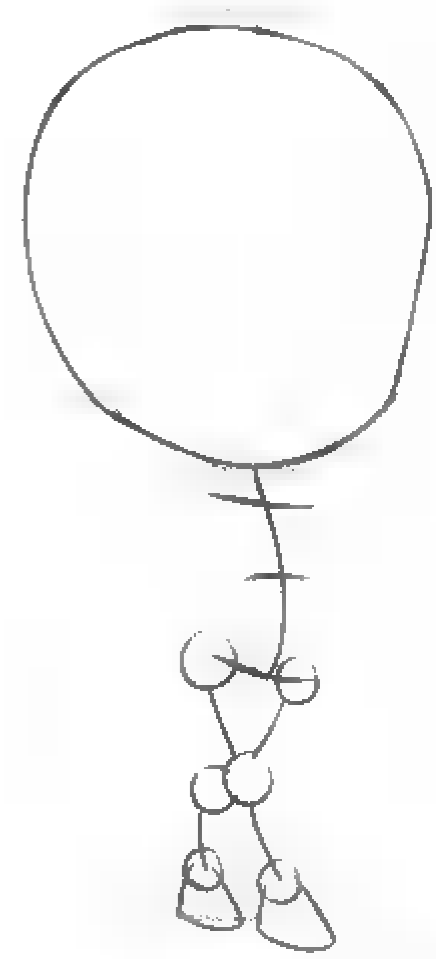
2头身



1 用2个等大的椭圆和直线确定人物的整体头身比例。



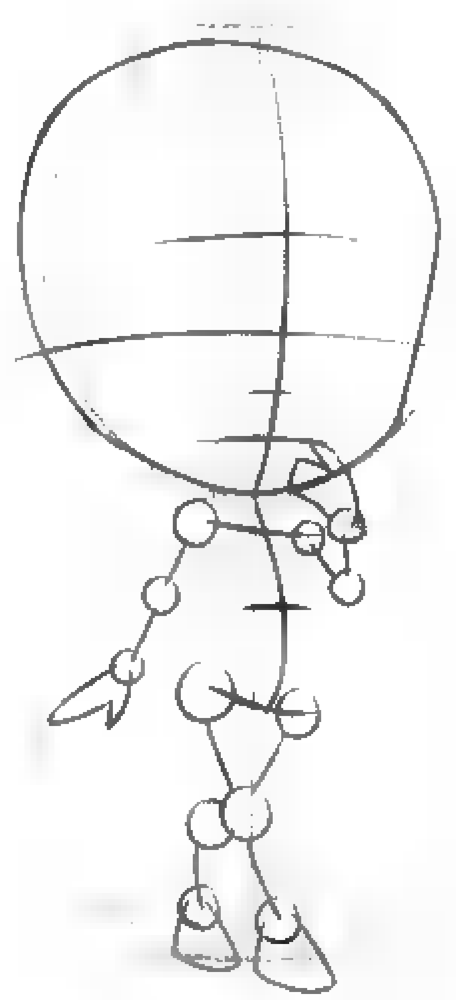
2 画出人物的头部、脊柱、肩线和腰线，大腿根部位于全身的大约1/4处。



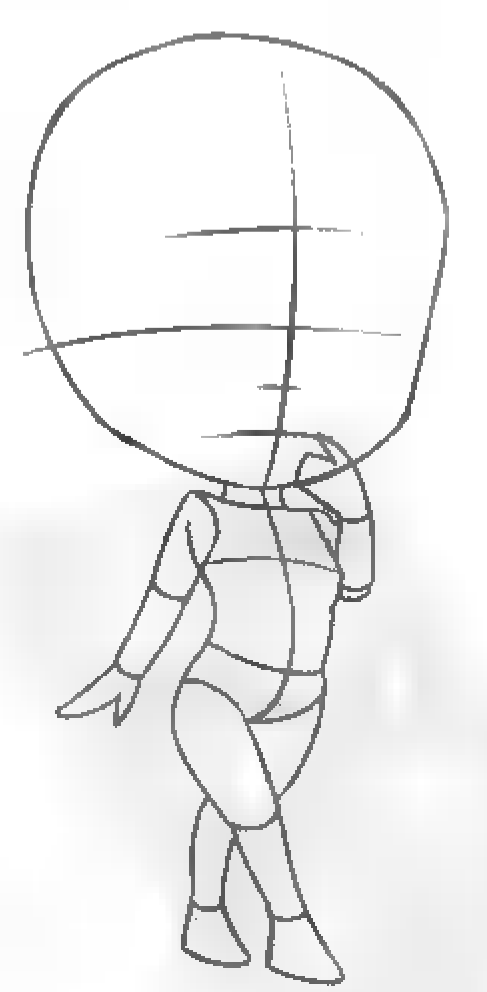
3 画出人物的下半身，膝盖位于腿部的1/2处。



4 画出人物的上肢，因为比较短，肘部位于手臂的大约1/2处。



5 用十字线确定人物的五官位置，确定眼睛位置的横线要略微靠下。



6 根据骨骼结构用平滑的曲线画出人物的身体轮廓。



7 根据十字线画出人物的五官，眼睛要突出夸张，鼻子和嘴巴用简单的短线表现。



8 用概括的直线画出人物的头发，发型设计可以略显夸张。



9 在另一张纸上用清晰有力的铅笔线条描出人物的整体轮廓。



10 细化人物的眼睛和头发，并给人物添加简单的服装和鞋子。



11 给人物整体添加阴影，身体部分的阴影要简单。完成。

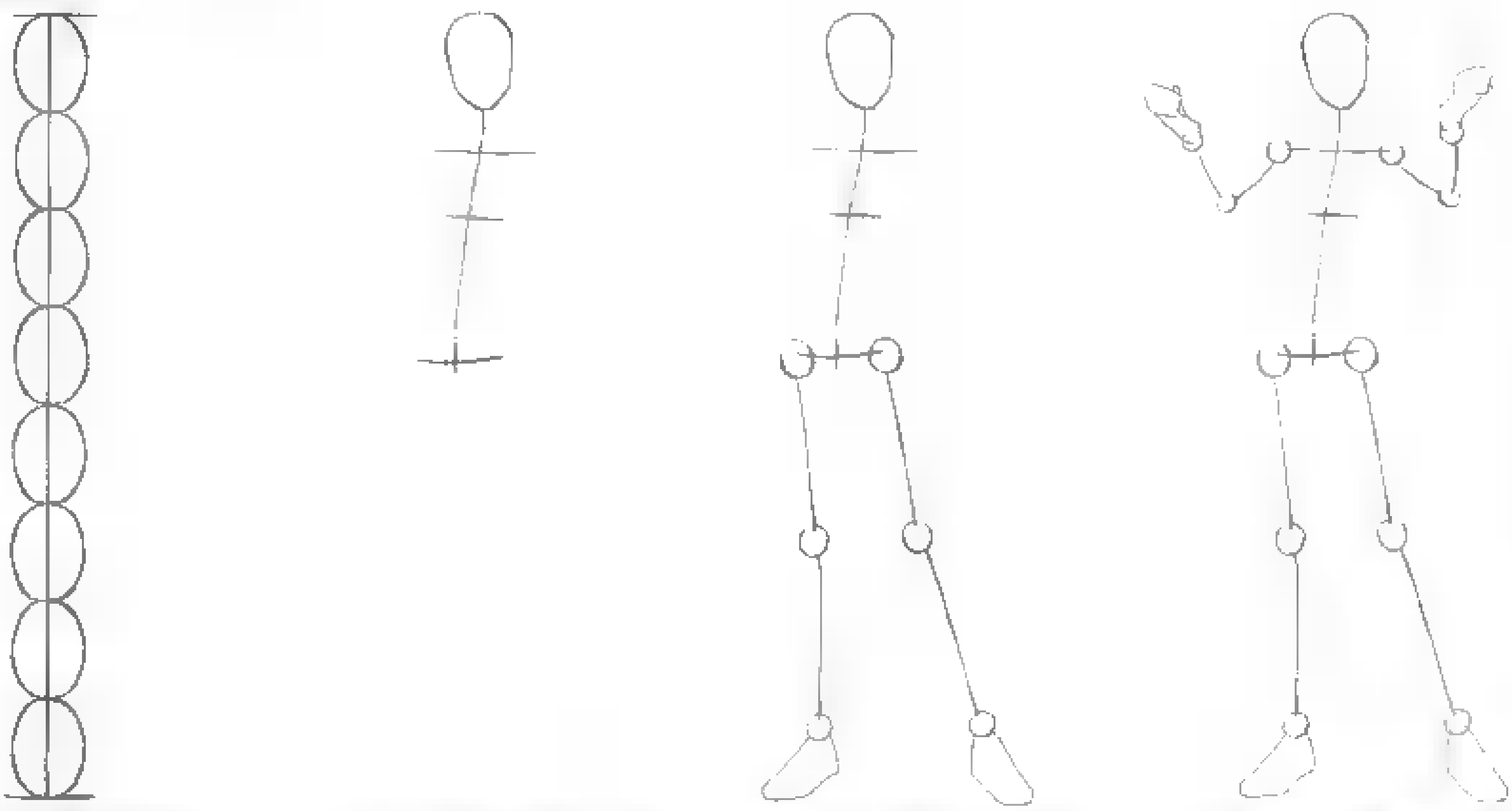


绘制2头身人物时，可以对人物的体型进行夸张变形，让人物更加小巧，惹人喜爱。

Lesson 03 男性头身比的角色绘制案例

绘制男性全身时，最常见的头身比例顾长高挑的8头身和比较正常的7头身，只有绘制幼年正太时才会使用3头身之类比较极端的头身比例。

8头身

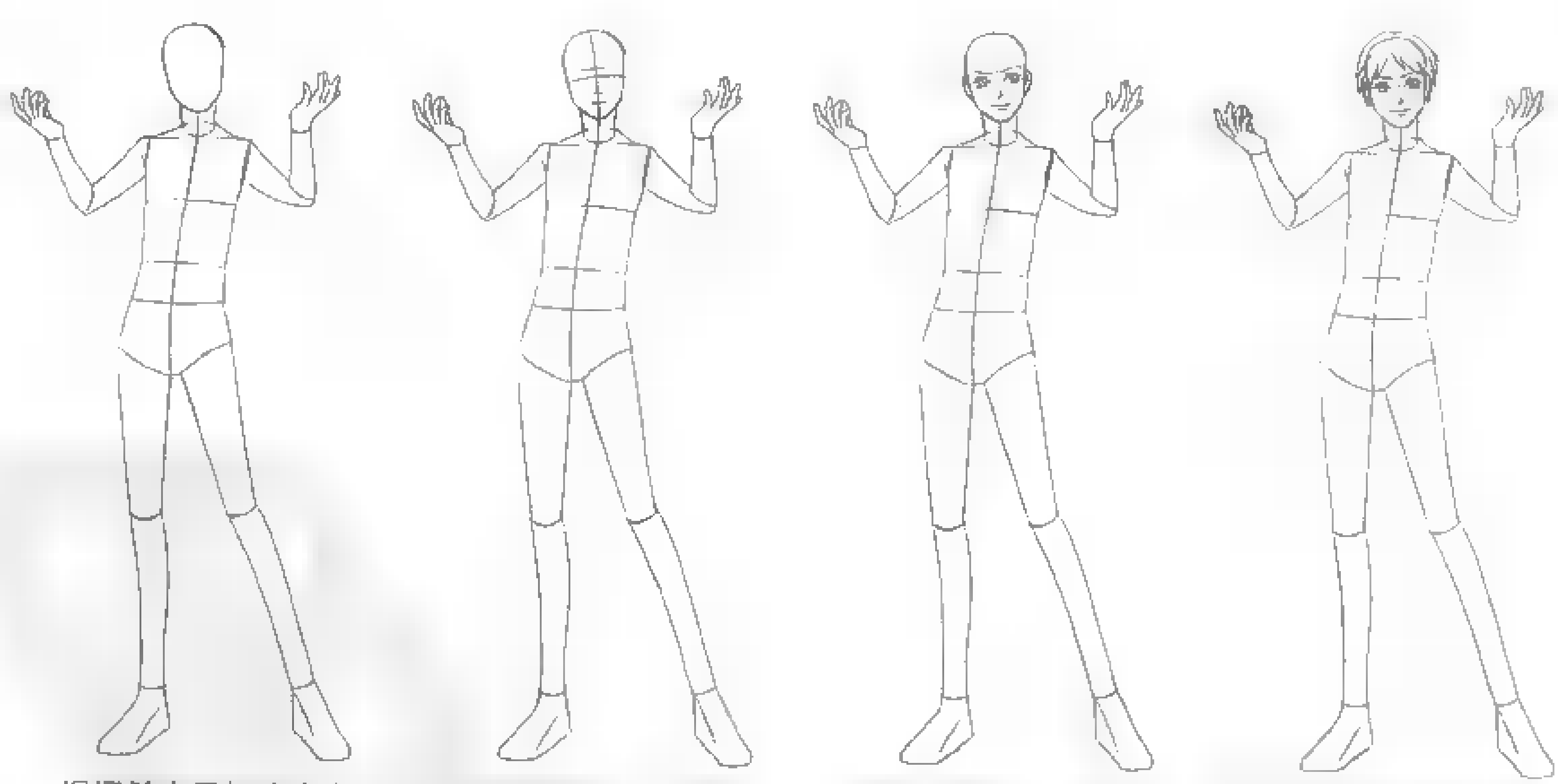


1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。

2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身1/2以上较多的位置处。

3 画出人物的下肢，小腿比大腿略长可以使人物看起来更高挑。

4 给人物添加手臂，因为动作，上臂和前臂看起来长度相等。



5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓。

6 用十字线确定人物的五官位置。

7 根据十字线画出人物的五官。

8 用直线简单画出头发的大致轮廓。



9 在另一张纸上描出人物的整体轮廓，为了凸显男性的特征，尽可能使用平直的长线，使人物看起来更加硬朗。



10 细化人物的面部和头发。



11 使用不连续的短线，给人物的上半身添加肌肉线条。



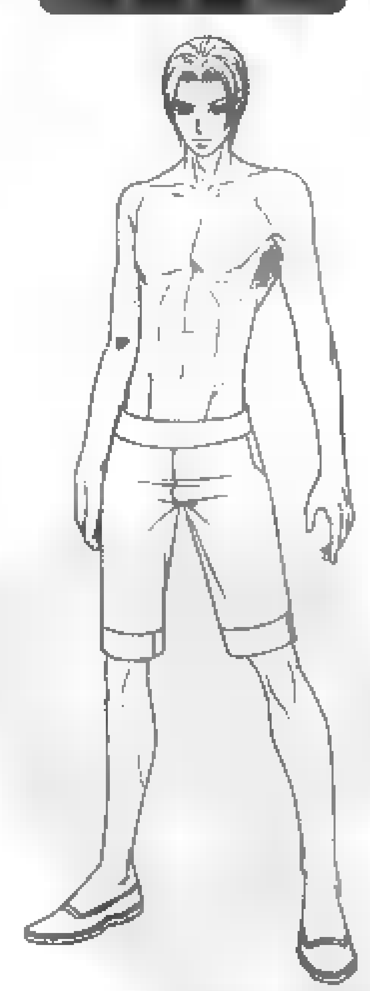
12 给人物的手臂添加肌肉线条，并给人物的手背添加手骨的线条。



13 简单画出人物的腿部肌肉和膝盖的结构。

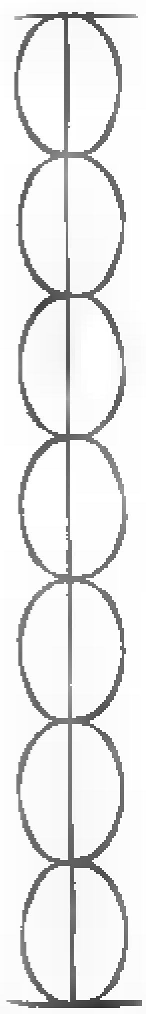


14 给整个人物的身体添加阴影。完成。

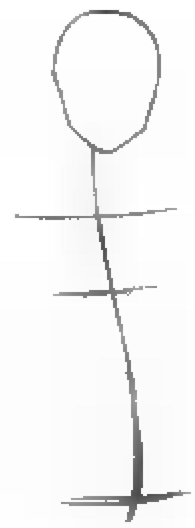


8头身一般用于身材高挑的帅哥形象，绘制时可以适当强调人物的肌肉线条，表现出人物的精壮结实。

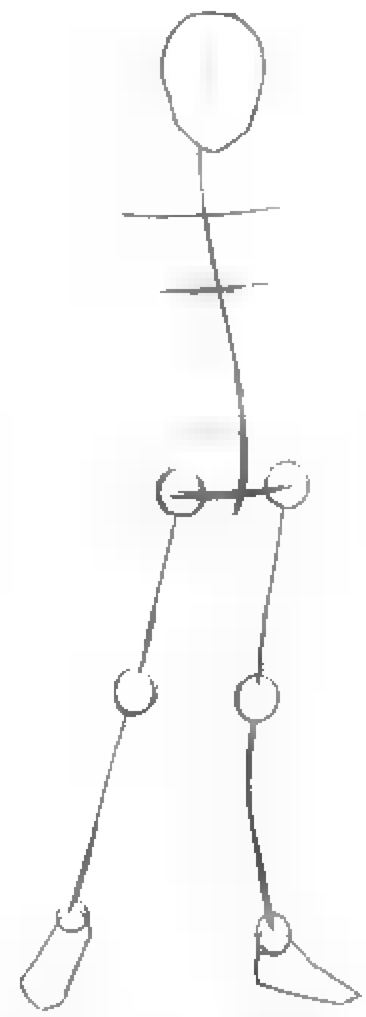
7头身



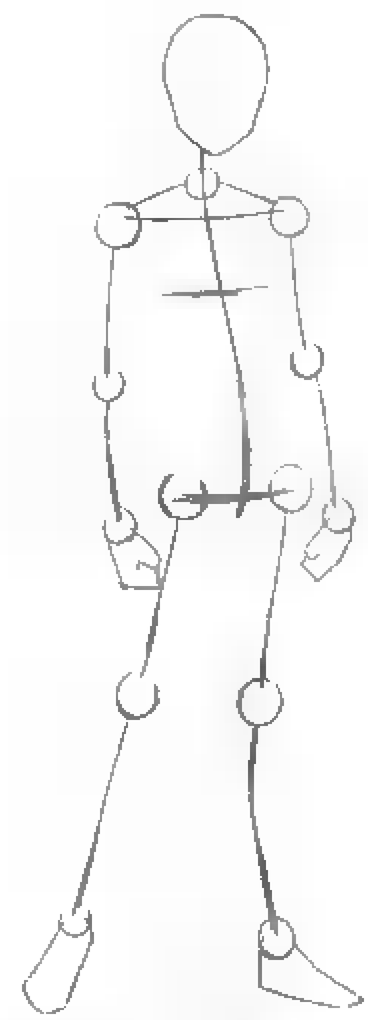
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身1/2处。



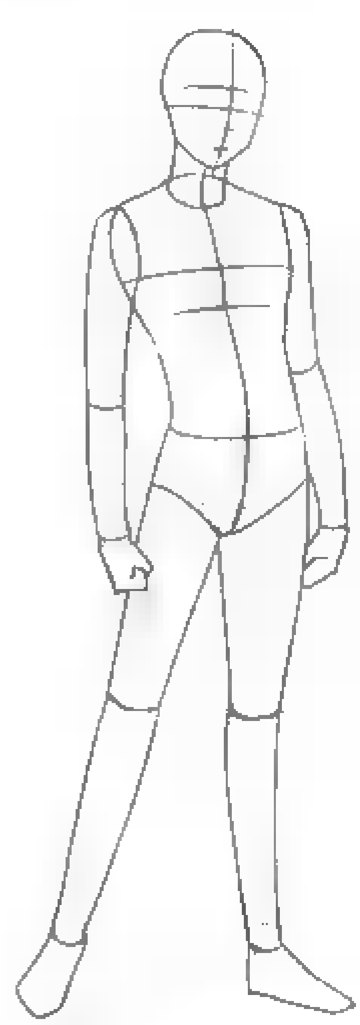
3 画出人物的下肢，膝盖位于下半身1/2略上的位置。



4 给人物添加手臂，上臂比前臂略长。



5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓。



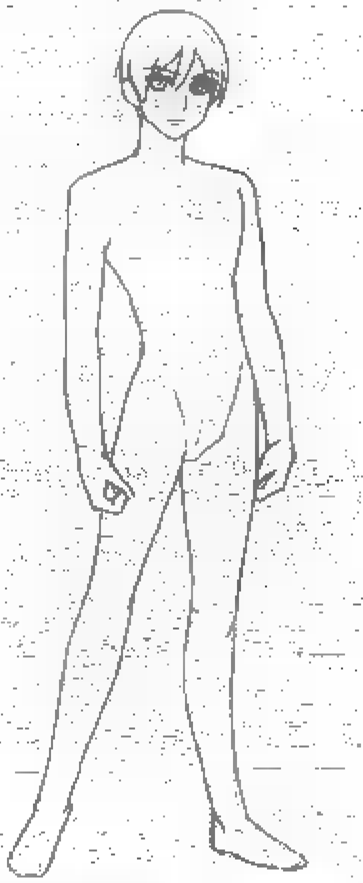
6 用十字线确定人物的五官位置。



7 根据十字线画出人物的五官。



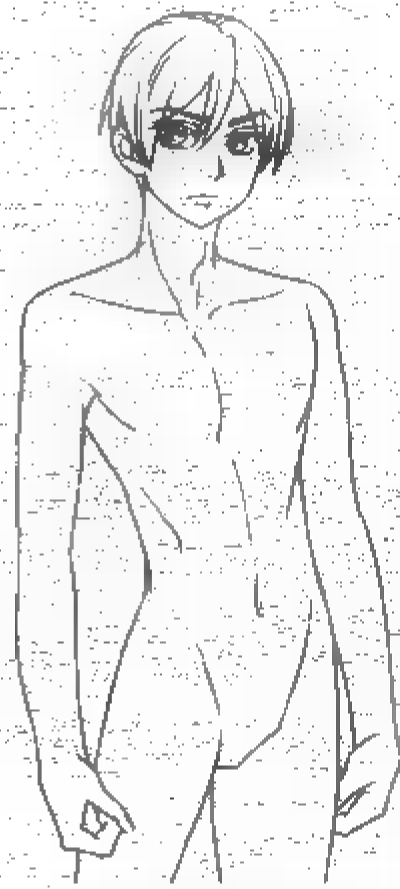
8 用直线简单画出头发的大致轮廓。

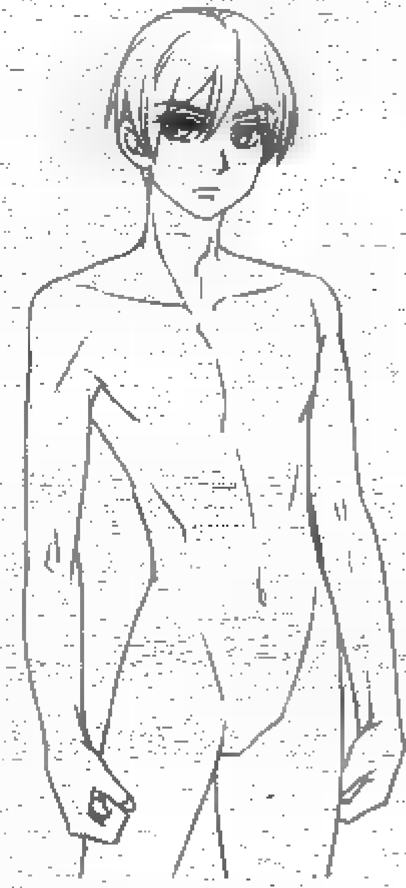




10 加重眉毛的线条，填充眼珠，细化人物的面部整体。





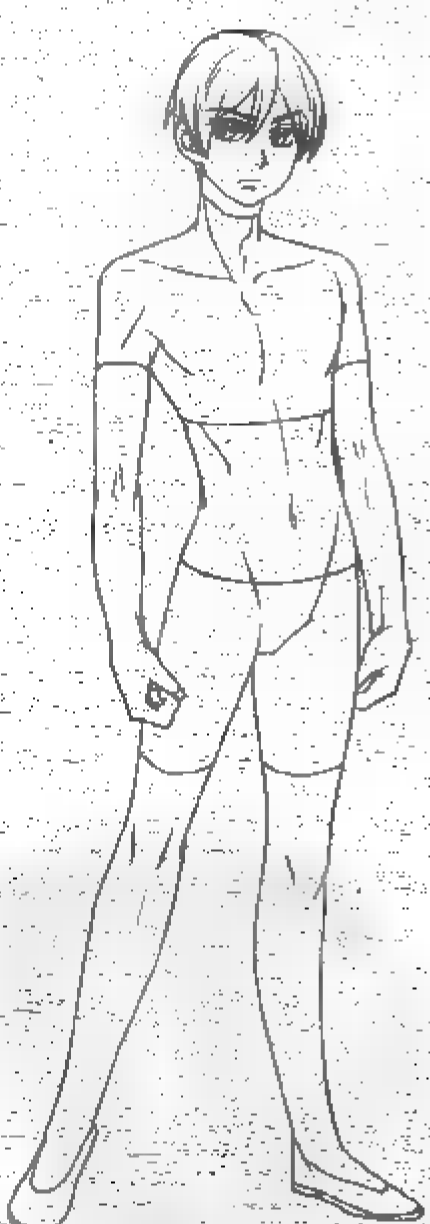


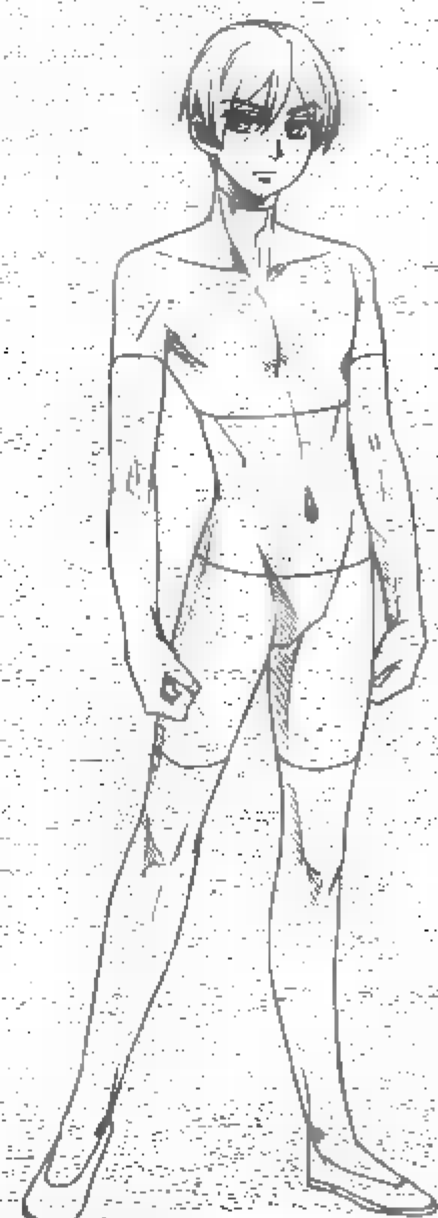
9 在另一张纸上用流畅平滑的线条描出人物的整体轮廓。

11 细化人物头发，分清头发的发束。

12 画出人物上半身的基本肌肉线条。

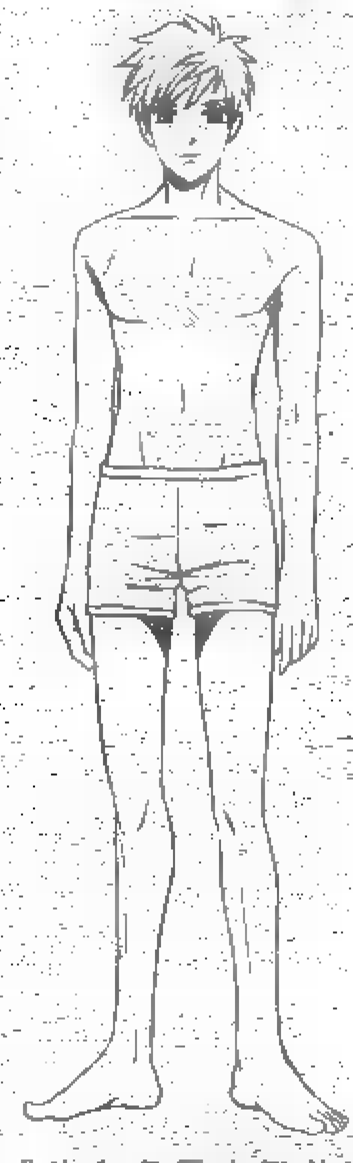
13 对人物上半身的肌肉进行进一步的细化。





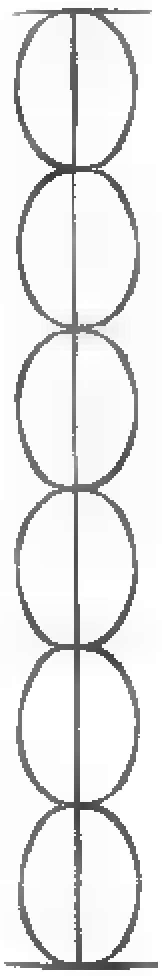
14 画出人物的膝盖结构，并添加简单的服装和鞋子。

15 用大片的阴影表现出人物身体的立体感。完成。

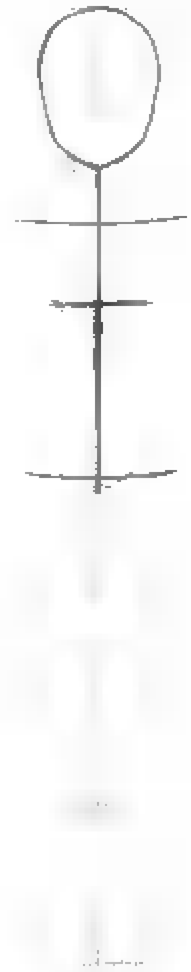


7头身多用来画普通男性，除特殊需要，不要过分强调身体的肌肉结构。

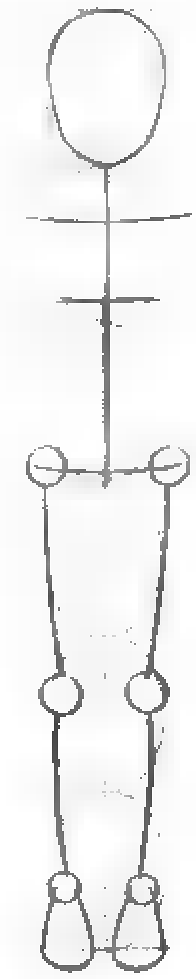
6头身



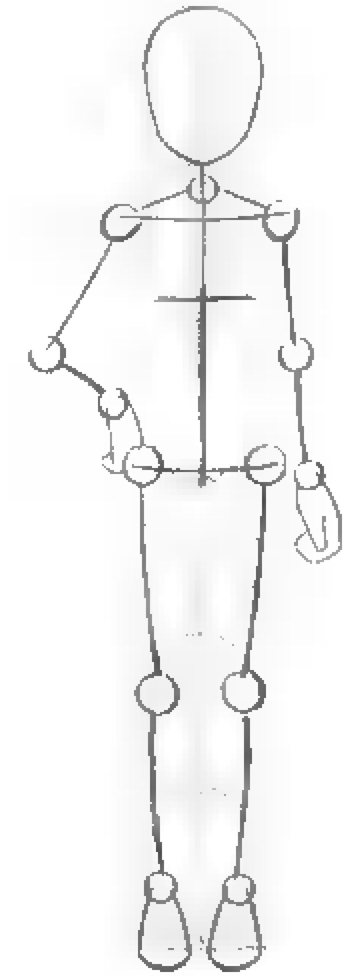
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物的头部、肩线、胸线，确定大腿根部位于全身1/2的位置。



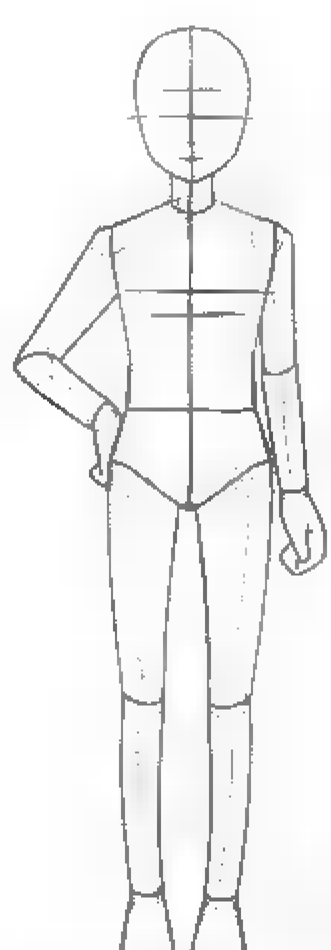
3 画出人物的下肢，膝盖位于下半身的1/2上方的位置。



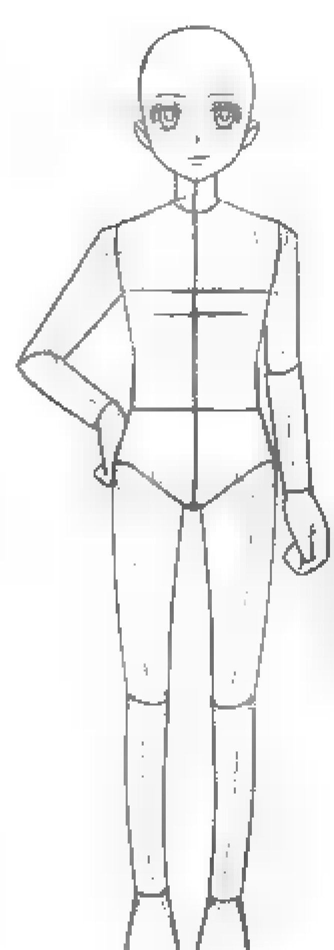
4 给人物添加手臂，6头身男性的肩膀相对比较窄。



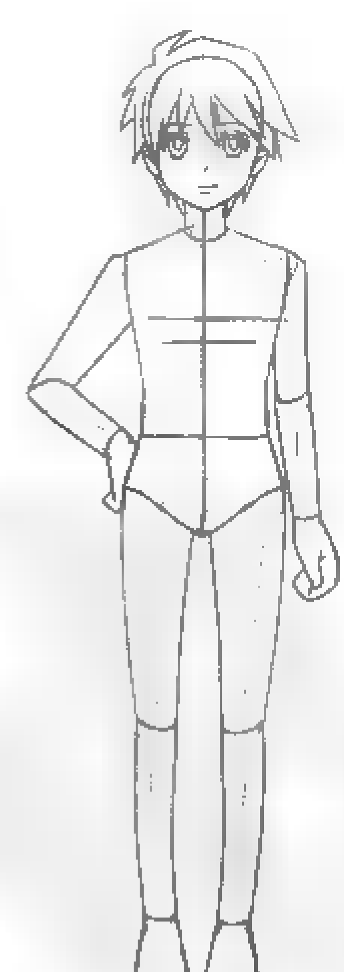
5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓，6头身男性的身材比较平板，身体线条比较平直。



6 用十字线确定人物的五官位置。



7 根据十字线画出人物的五官。圆而大的眼睛可以使人物看起来更加可爱。



8 用直线简单画出头发的大致轮廓。





10细化人物面部，用有渐变效果的排线填充眼珠。







9在另一张纸上描出人物的整体轮廓。

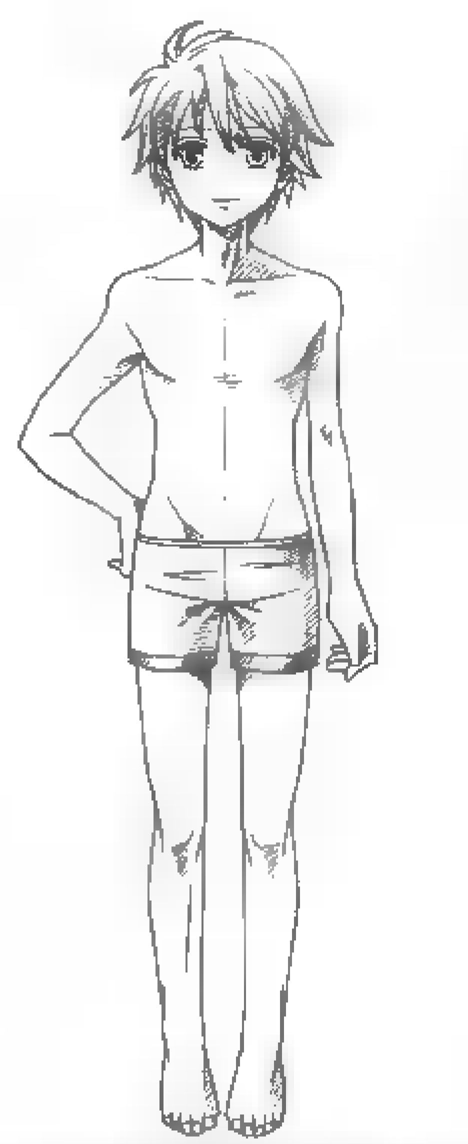
11细化人物头发，注意发梢部分的线条要比较密集。

12给人物的身体添加简单肌肉线条。

13进一步细化人物身体，要表现出未成年身材的单薄。



14给人物的服装添加镶边和简单的纹理。

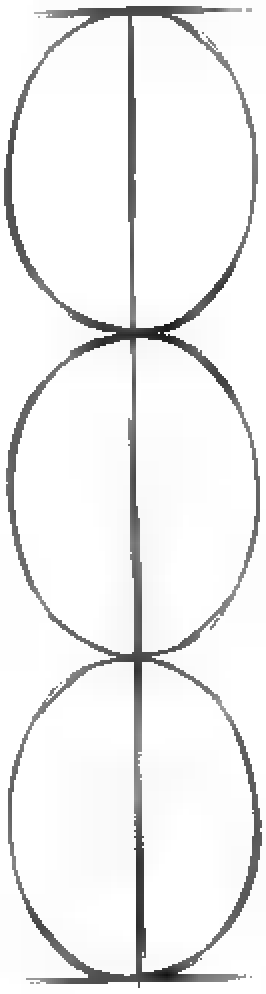


15给人物的面部和身体添加阴影，利用阴影进一步突出人物单薄纤细的身体特征。完成。



6头身一般用于绘制小男孩，可以将人物身材画的更加纤细，来表现年龄的不同。

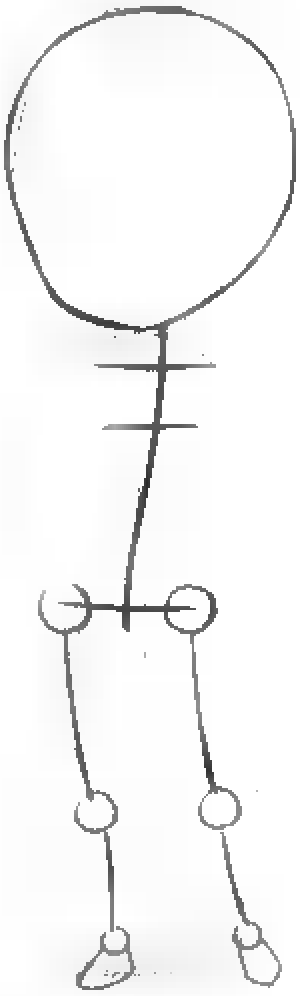
3头身



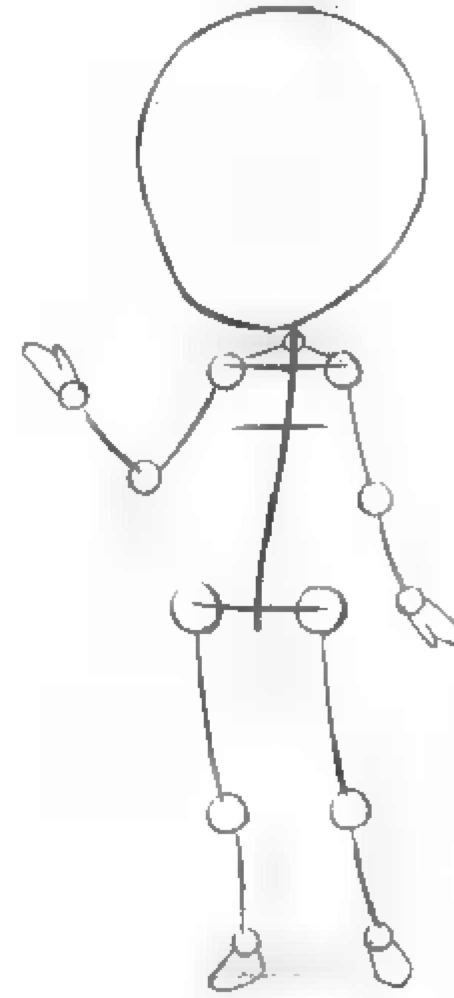
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物的头部、肩线、胸线，大腿根约在整个身体的1/3处。



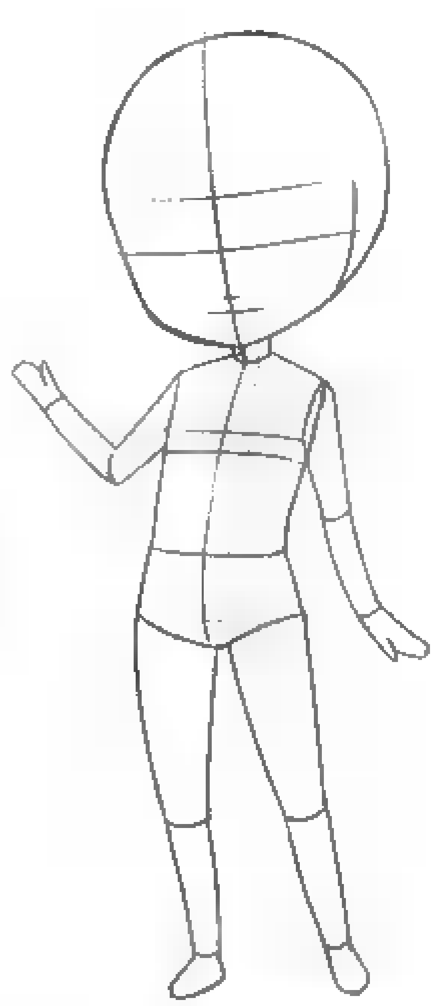
3 画出人物的下肢，大腿要比小腿略长。



4 给人物添加手臂，上臂和前臂的长度大致相等。



5 根据基本骨架确定人物身体的大致轮廓。



6 用十字线确定人物的五官位置。



7 根据十字线画出人物的五官。



8 用直线简单画出头发的大致轮廓。







11 细化人物面部，眼睛要画的善良，以突出正太的可爱乖巧。



12 细化人物的头发，线条要柔软，轮廓线和表现发丝的线条要差异明显。

9 给人物添加简单的服装。

10 用简洁的线条在另一张纸上描出人物整体的轮廓线。



13 简单画出人物的服装。



14 给人物添加阴影。完成。

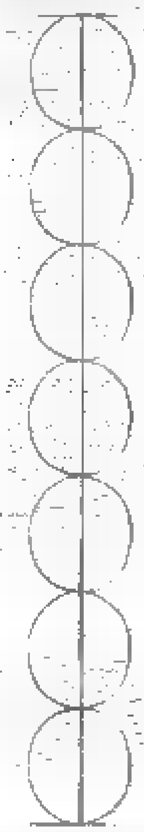


为了突出3头身男孩的可爱，可以像画女孩子一样，将人物的脚尖向内撇。

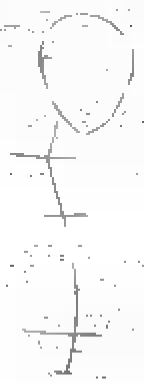
Lesson 04 不同身材的绘制案例

在漫画中，对于不同体格的角色，要进行适当地夸张表现，以突出人物的特征。

瘦弱身材



1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物上半身的基准线，髋骨边缘略高。



3 画出人物的下肢，表现骨骼的线条要硬直。



4 给人物添加手臂，由于透视，前臂要比上臂短。



5 画出人体的大致轮廓，线条要平直硬质。



6 给人物添加胸部，胸部要小。



7 画出面部十字线确定五官的位置。



8 根据面部十字线画出人物的五官，配合瘦弱的身材，人物面部比较没有精神。





10 在另一张纸上描出人物的头部轮廓。







9 给人物添加头发，刘海和鬓角较长的头发更能够强调人物的瘦弱特征。

11 用平直的线条描出人物的上半身。

12 描出人物的下半身。

13 给人物添加简单的服装。







14 用浓重细密的排线给人物的眼睛添加睫毛。

15 用密集的排线填满眼珠，使人物看起来比较没有精神。

16 为了不让人物看起来过于死气沉沉，用橡皮给人物的眼睛擦出少量的高光。



17 用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



18 细化头发的发丝。



19 给人物的上半身添加突出骨骼的线条，强调身材瘦弱的特征。



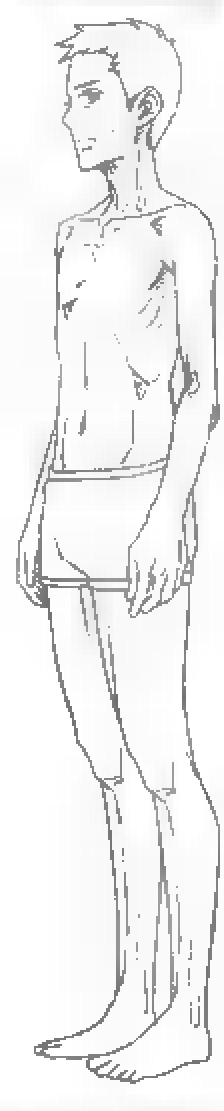
20 细化人物的下半身，表现出因为瘦弱而突出的骨骼和关节。



21 给人物添加边缘平直的阴影，进一步表现人物身体的瘦弱特征。

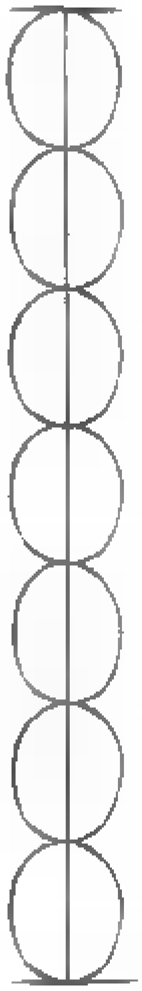


22 给人物的服装添加镶边。完成。

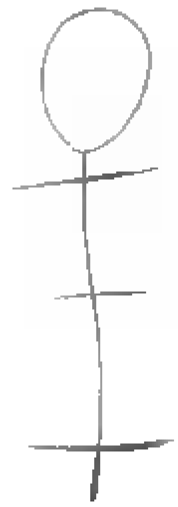


瘦弱的男性胸部平坦，可以看到胸骨的形状。

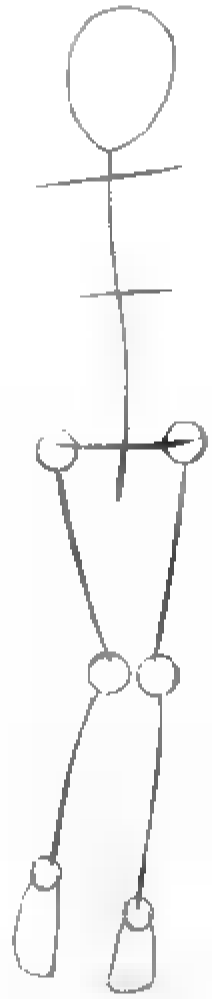
标准身材



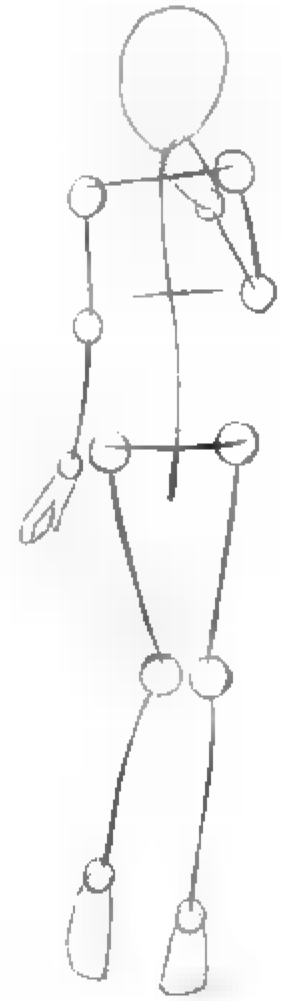
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



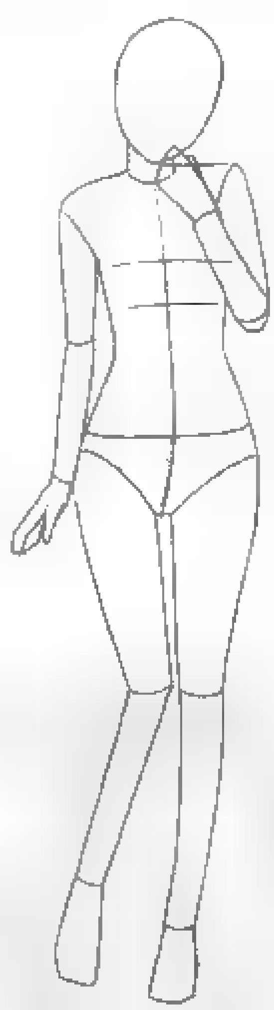
2 画出人物上半身的基准线，大腿根部位于全身的1/2处靠上的位置。



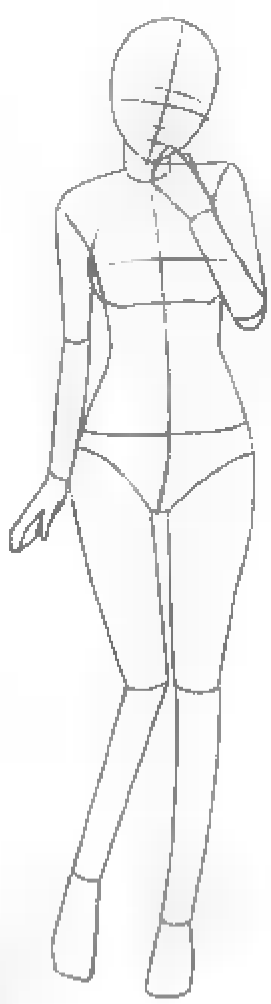
3 画出人物的下肢，小腿略长于大腿可以使人物看起来更加窈窕。



4 给人物添加手臂，将前臂画的略长，可以使上半身看起来比较短，腿部显得更修长。



5 画出人体的大致轮廓，线条要平滑柔软。



6 画出面部十字线确定五官的位置。



7 给人物添加头发，配合人物身材，头发轮廓也要柔软平滑。



8 根据十字线画出人物的五官，人物的面部要比较甜美活泼。



9 给人物添加设计时尚的泳衣。



10 在另一张纸上描出人物的头部轮廓。



11 细化人物的眼睛，注意人物面部一定要展现出活泼健康的特征。



12 给人物的眼睛添加睫毛。



13 细化人物的头发。



14 描出人物上半身的线条，用圆滑的曲线强调胸部的丰满。



15 画出人物的手部，手指线条要平滑，指尖锐，要给人柔嫩无骨的绵软质感。

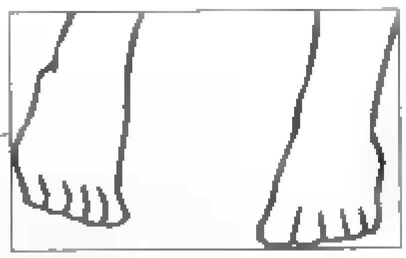


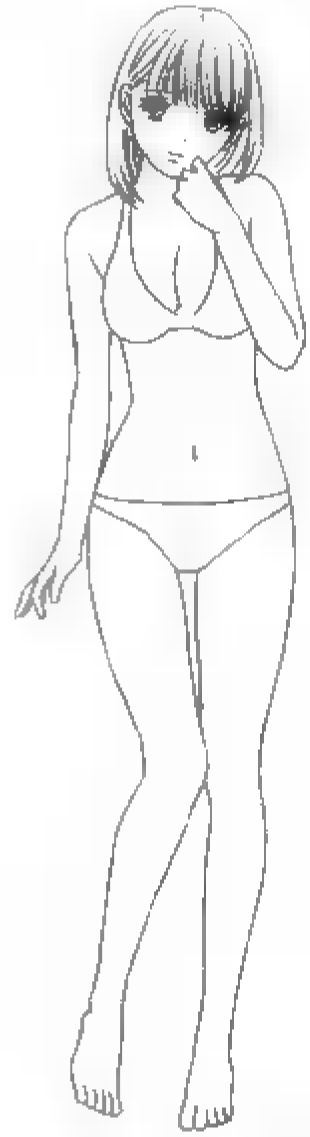
16 描出人物的下半身，整体线条要平滑圆润，展现健康女性姣好的身材。

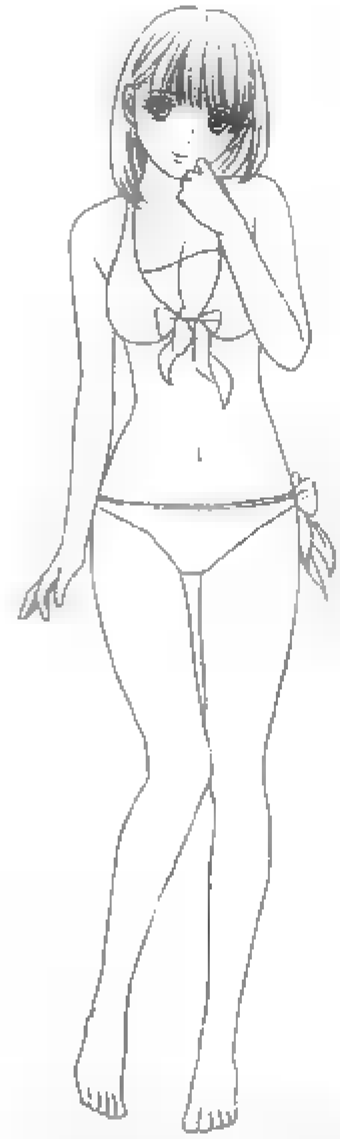




17 用橡皮擦掉被手掌遮住的面部线条，手背线条要平滑，不要画出指骨线条。



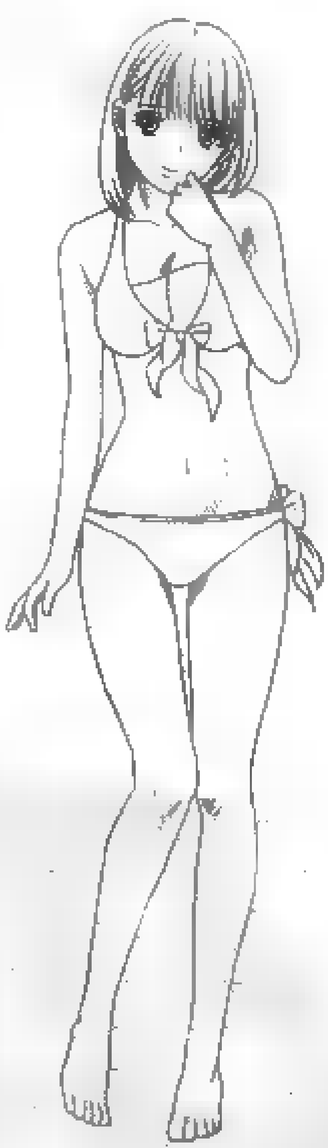




18 画出人物的脚趾，每个趾头都要圆润饱满。

19 描出人物泳衣的基本轮廓。

20 给泳衣添加蝴蝶结，增加人物活泼甜美的气质。





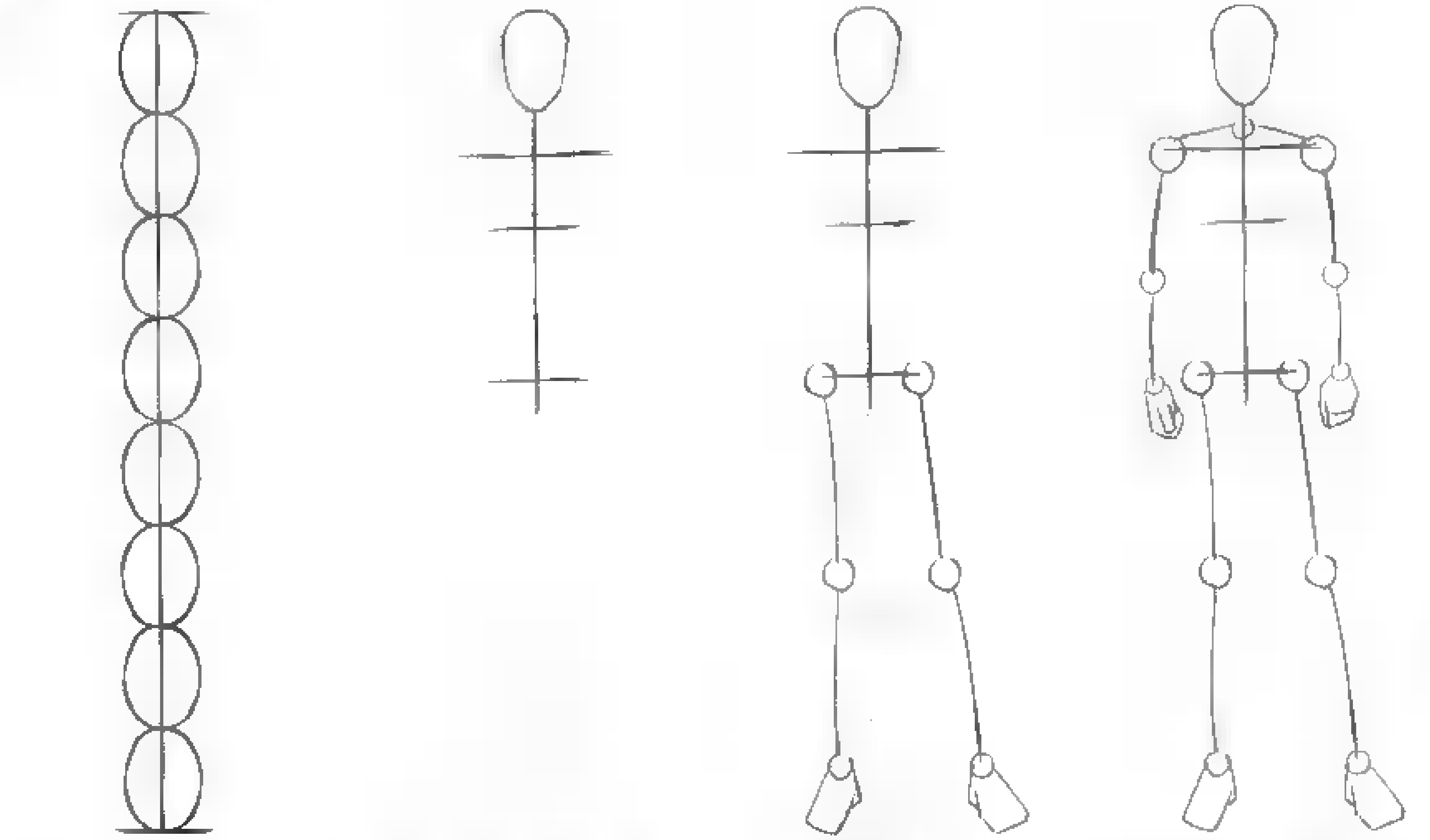


标准身材的男性在用力时，肌肉会凸显，但整体上身材比较平板，胖瘦适中。

21 给人物添加阴影，[redacted]部和胸部的阴影边缘要呈平滑的曲线。

22 给人物的服装填色作为装饰。完成。

强壮身材

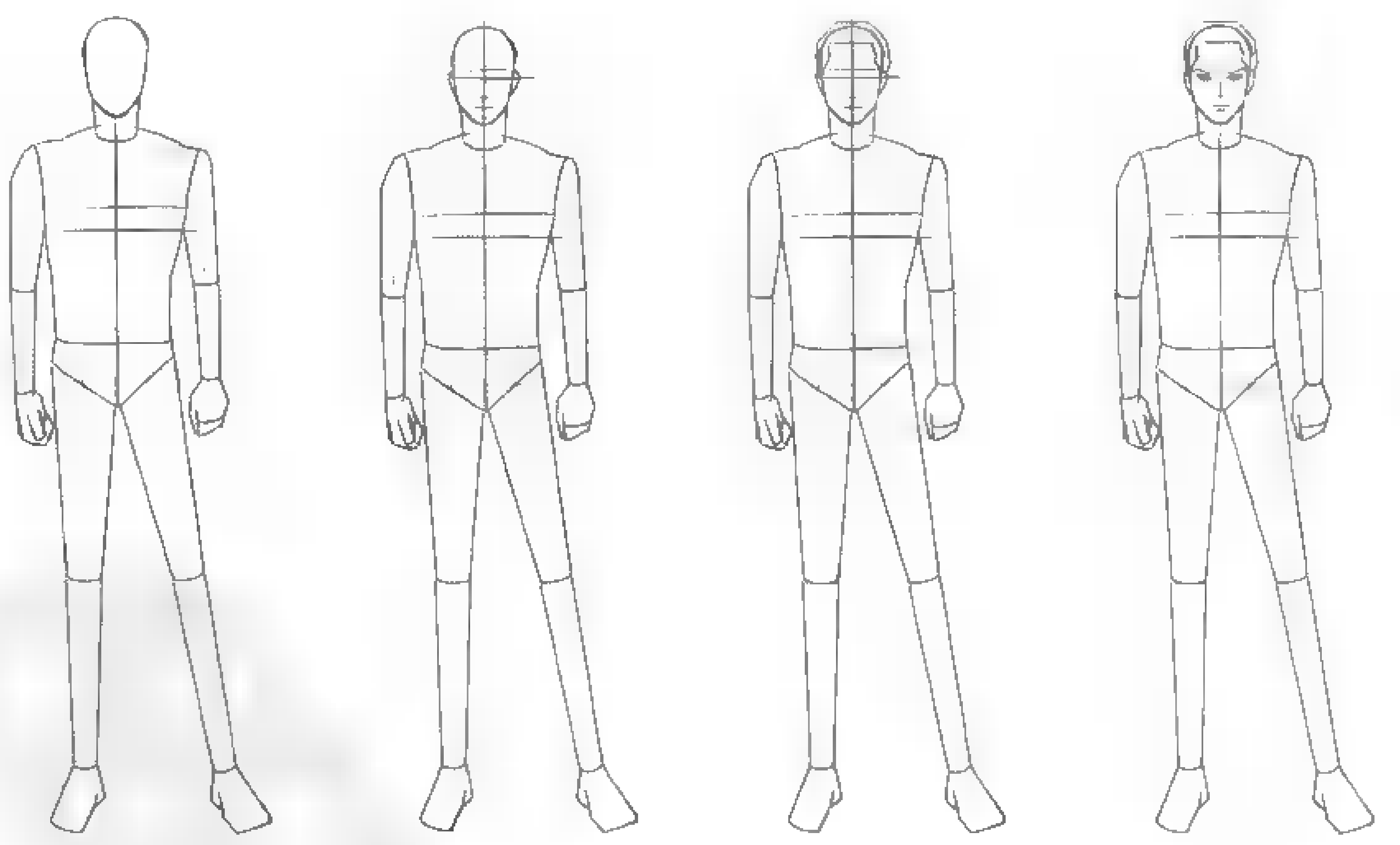


1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。

2 画出人物上半身的基准线，肩线要比较长。

3 画出人物的下肢，■部比较窄。

4 给人物添加手臂，两边的手臂整体要略微向外。

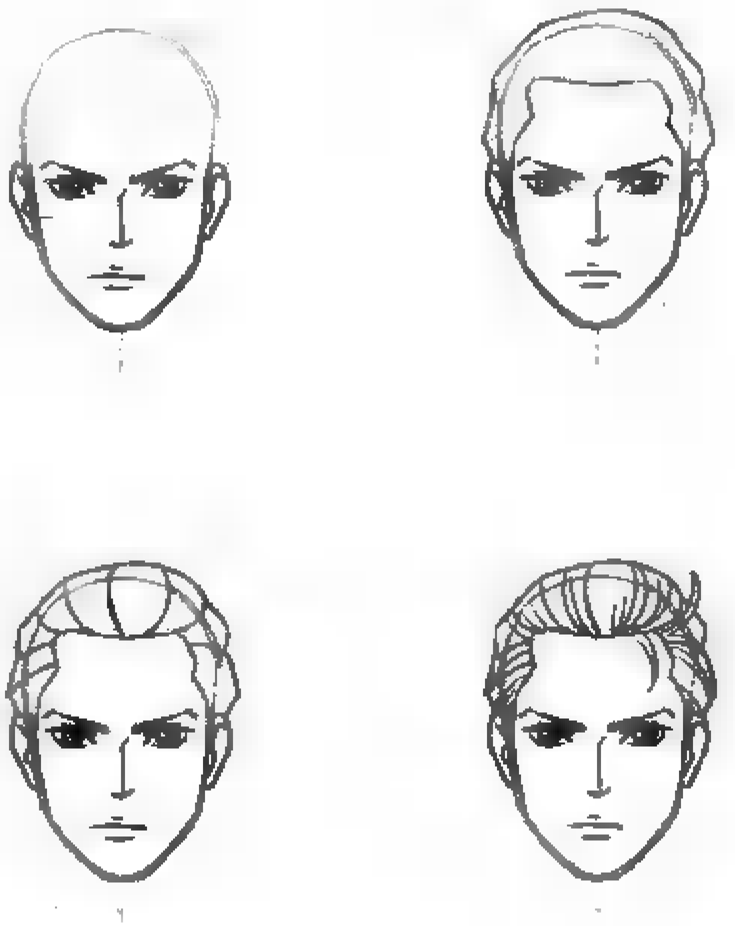


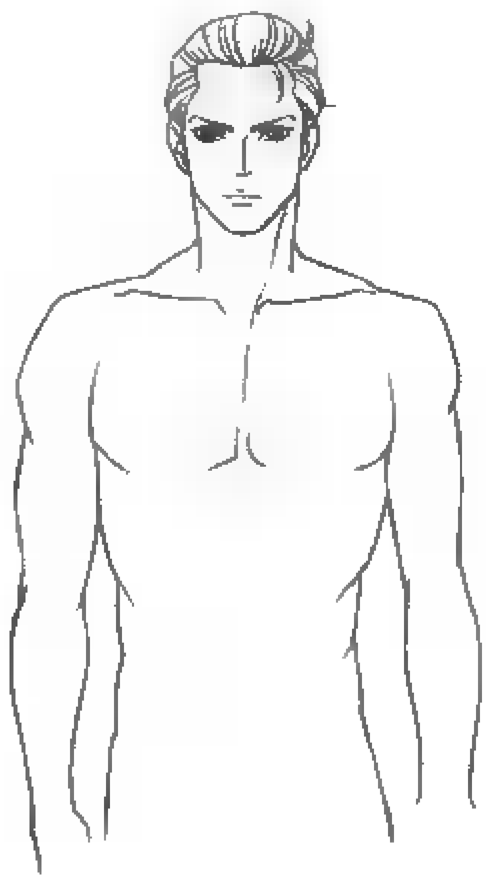
5 画出人体的大致轮廓，线条要平直硬质。

6 用十字线确定人物的面部五官。

7 用直线简单画出人物的头发轮廓。

8 根据十字线画出人物的面部五官。



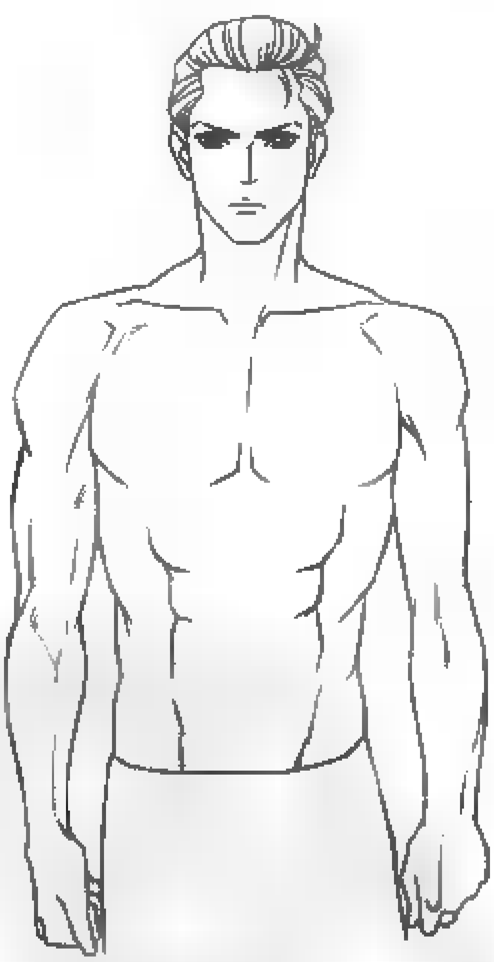


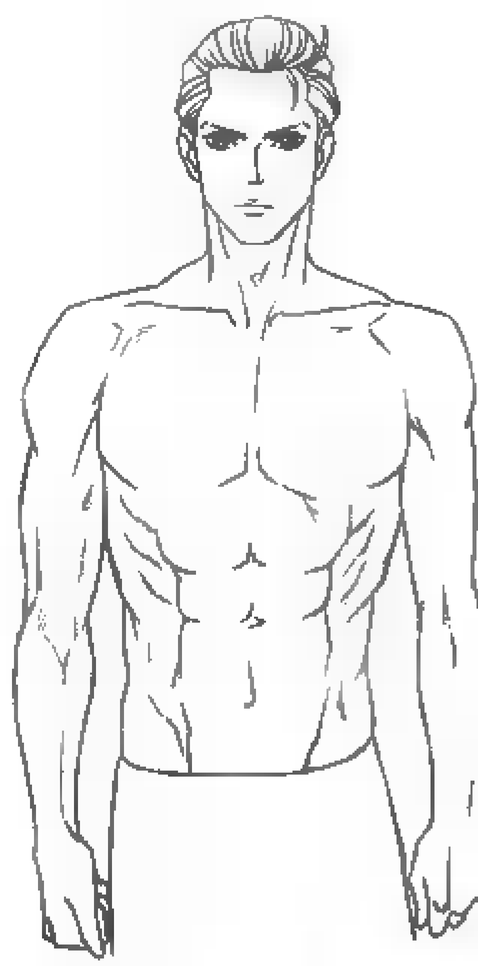


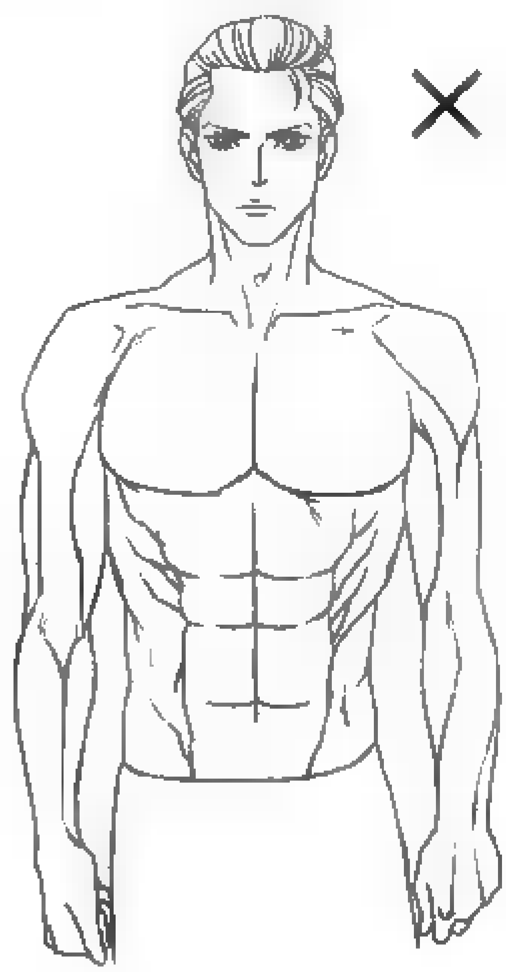
9 在另一张纸上分步骤描画出人物的头部，配合健壮的身材，人物的面部和发型要体现出成熟稳重的气质。

10 描出人物上半身的轮廓线条，要表现出主要肌肉的凹凸。

11 细化人物的手臂，表现出肌肉质感。



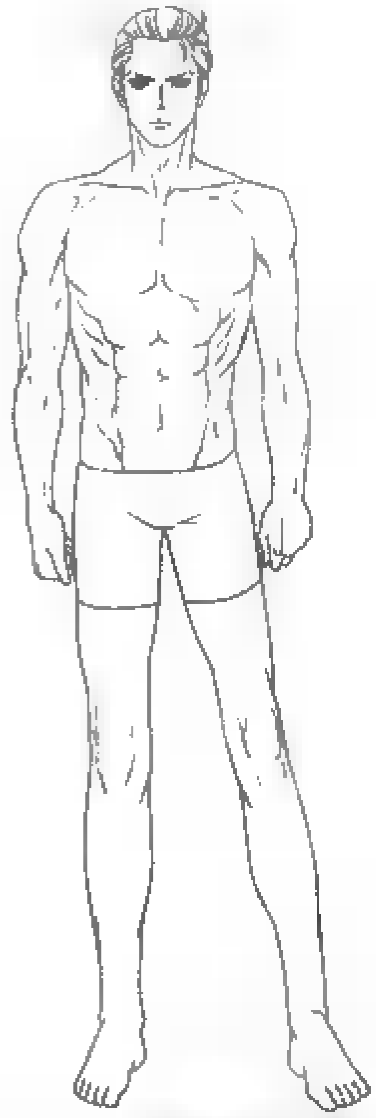




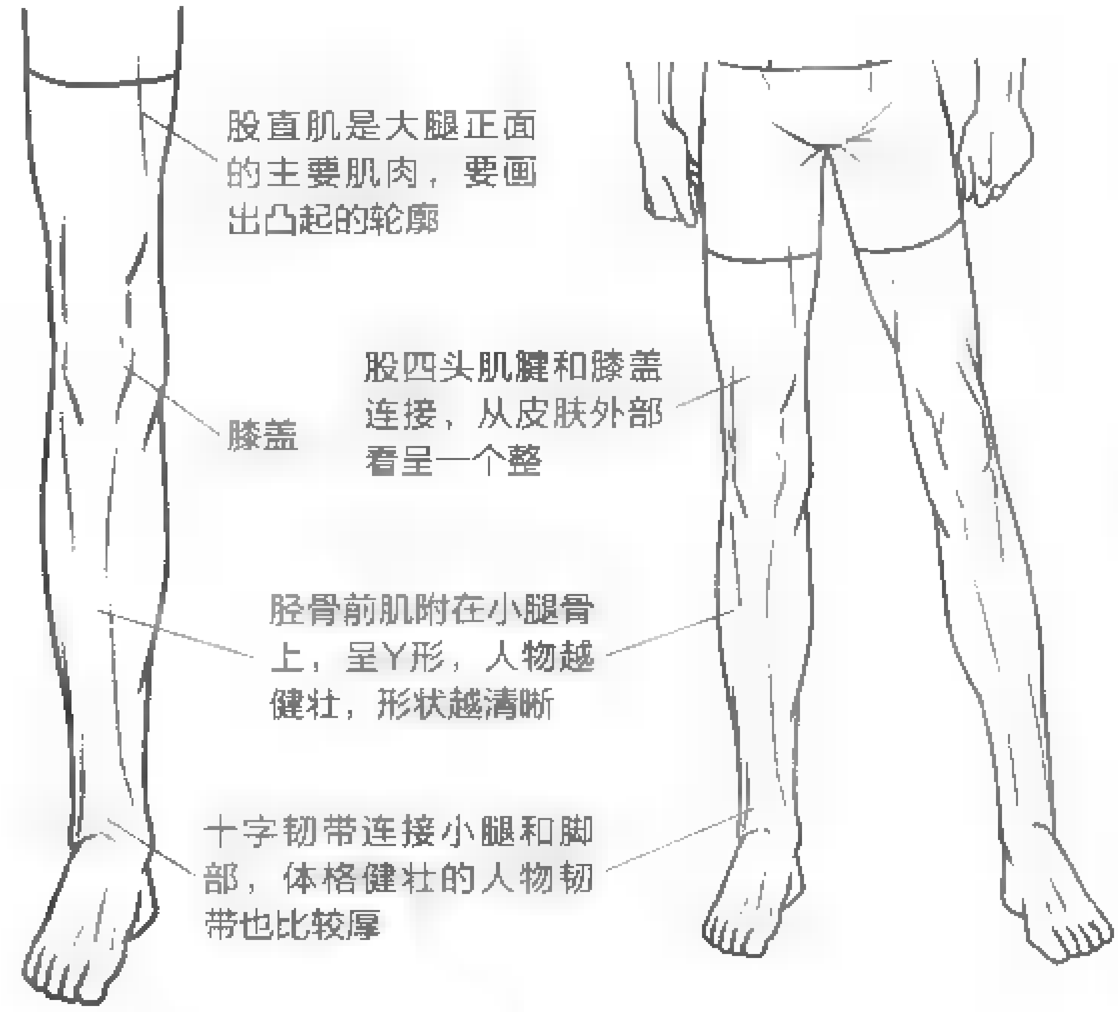
12 用有变化的断线画出人物胸部和腹部的主要肌肉轮廓。

13 细化人物颈部，添加腹肌的分割线，并给两肋添加细小的肌肉线条。

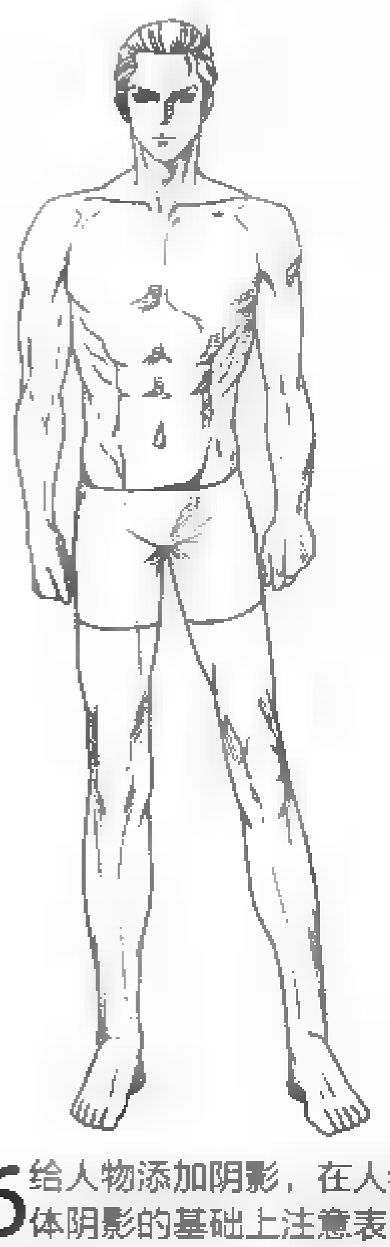
绘制肌肉时不要用连在一起的线条，而要使用有变化的断线表现肌肉凹凸起伏的质感。



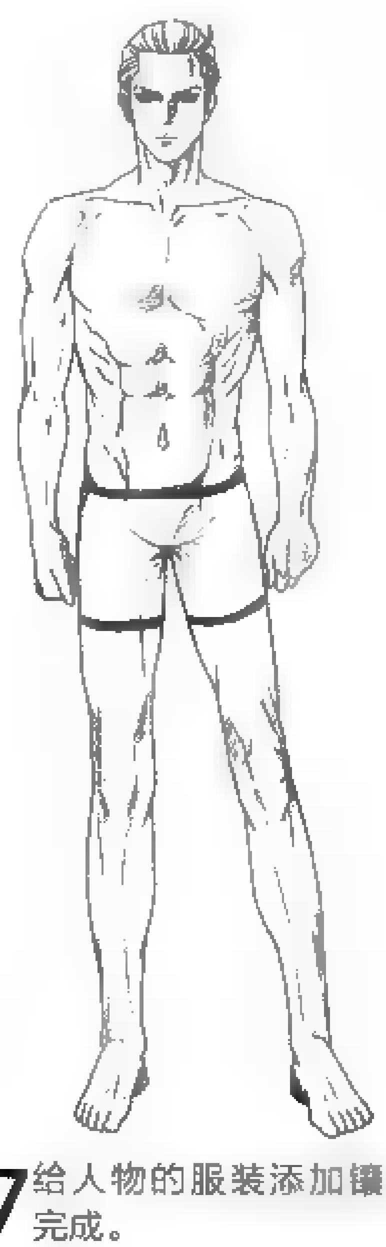
14 描出人物腿部的轮廓和主要的肌肉线条。



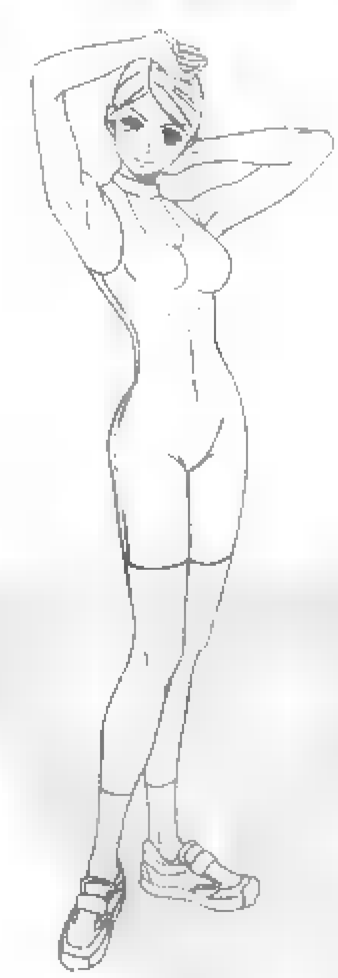
15 细化人物的腿部肌肉，注意要准确地画出膝盖部分的结构。



16 给人物添加阴影，在人物整体阴影的基础上注意表现出每块肌肉的立体感。

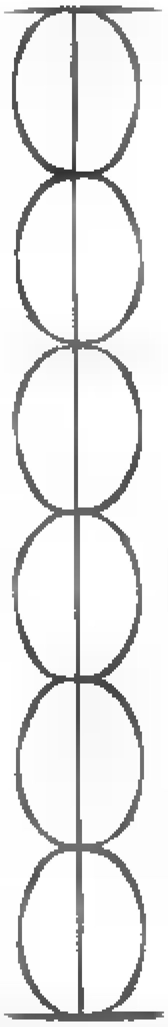


17 给人物的服装添加镶边。完成。

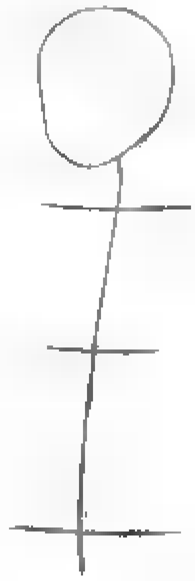


绘制强壮身材的女性时不要和男性一样画出过多的肌肉，只用简单的直线表现出肌肉结构即可。

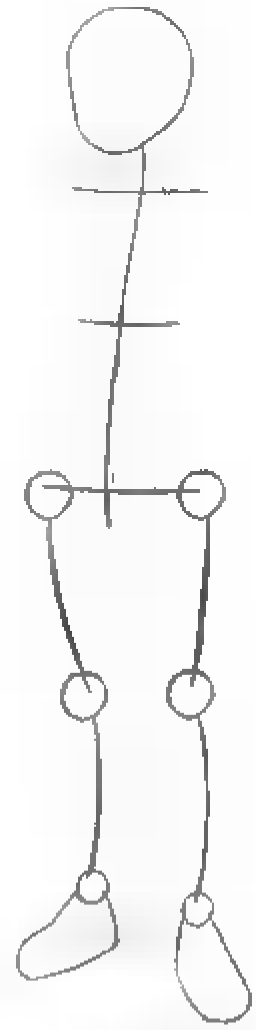
肥胖身材



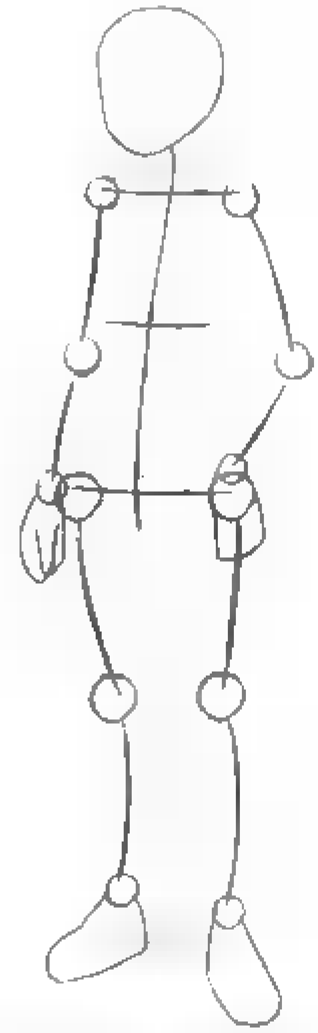
1 用直线和等大的椭圆确定人物的整体头身比例。



2 画出人物上半身的基准线，3条线的宽度大致相等。



3 画出人物的下肢，大腿向外侧略微弯曲。



4 给人物添加手臂，由于透视，前臂要比上臂短。



5 画出人体的大致轮廓，线条要使用弧度较大的曲线。



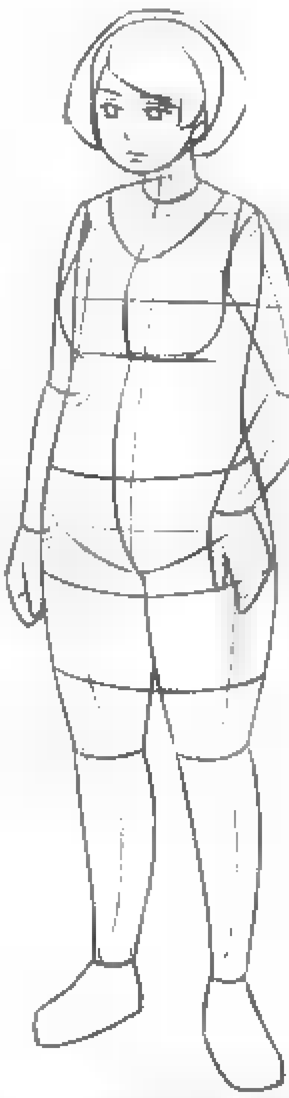
6 确定十字线条。画出胸部轮廓，形状要略微下垂。



7 用直线描画出人物头发的大致轮廓和基本结构。



8 根据十字线画出人物的五官。



9 给人物添加简单的服装。



10 在另一张纸上描出人物的面部。



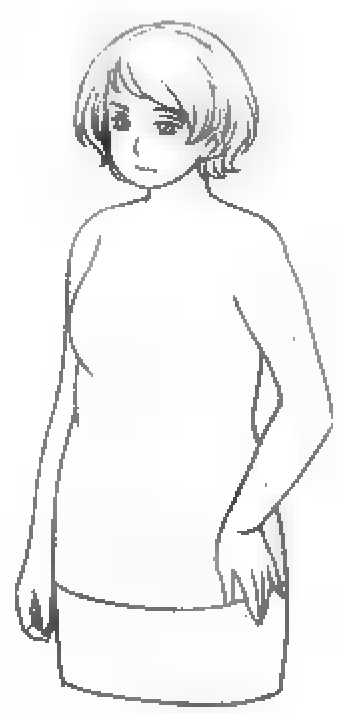
11 仔细画出人物的头发轮廓和发束。



12 用圆滑流畅的线条描绘出人物的上半身。



13 绘制人物的手部，要体现出多肉柔软的质感。



14 画出裙子，整个裙子的边缘要与身体结构相符合，呈一个平滑的弧形。



15 画出人物的腿部，膝盖部分结构不明显。



16 画出人物的步，脚踝部分要有明显的印记。



17 画出人物上半身的服装。



18 用平滑的曲线描画出人物胸部和腹部下缘的线条。



19 给上衣添加因为腰腹部凸起的赘肉而产生的细小褶皱。



20 用圆滑的线条表现出人物的膝盖，要体现出肉乎乎的质感。



21 给整体的人物添加阴影，要表现出赘肉层叠的质感。完成。



与女性不同，绘制肥胖的男性时，也要表现出一定的肌肉质感。



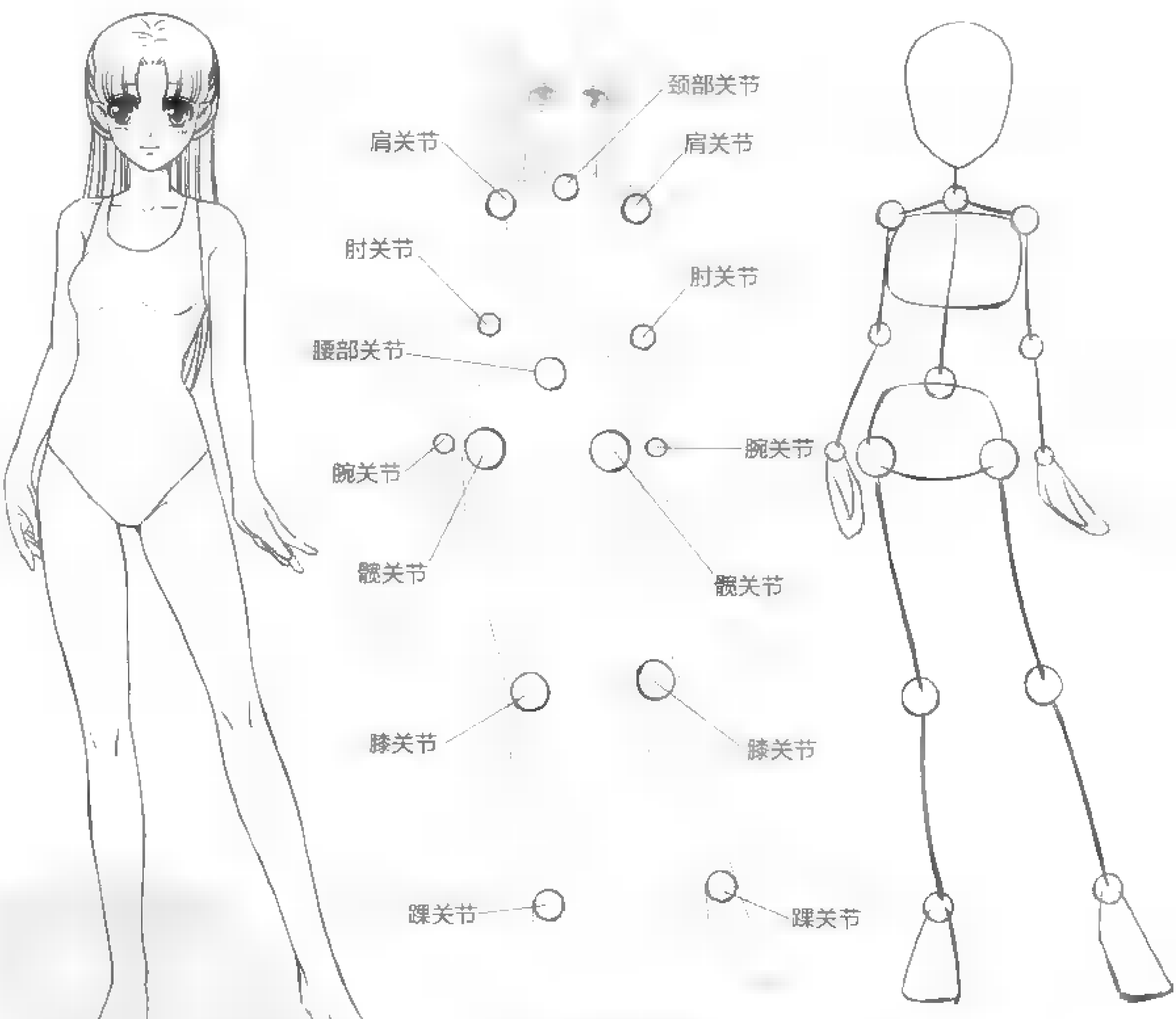
漫画人物动作的经典案例

Lesson 01 绘制人物动作的基本方法

人是可以运动的，人体能够做出种类丰富的动作。在漫画作品中，只有充满动态的人物和场面才能深深吸引读者的视线。纷繁复杂的人物动作，存在共同的规律，只要掌握这些规律就能描绘出准确生动的人物动作。

人体活动的关节点

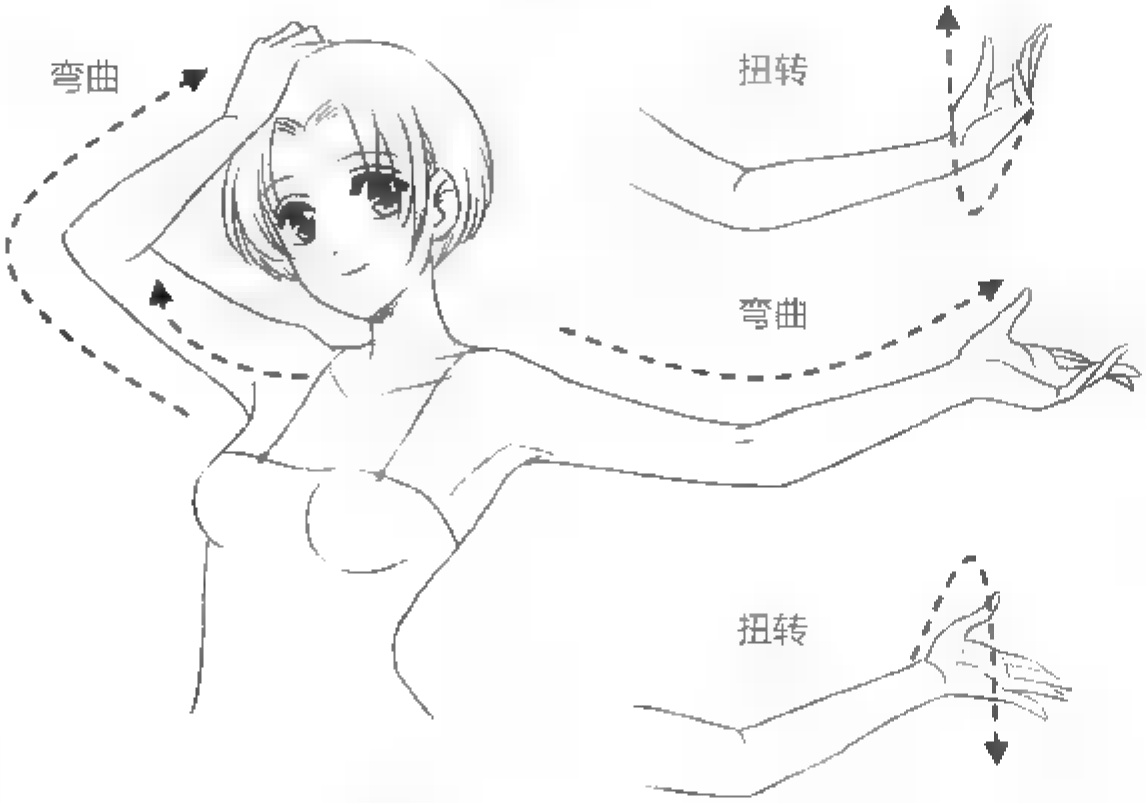
人体动作就是肢体围绕关节进行的各种运动，关节点是人体动作的起点和圆心，所有动作都围绕着人体上各个大小不同的关节进行。要掌握人体动作必须首先了解人体的关节点。



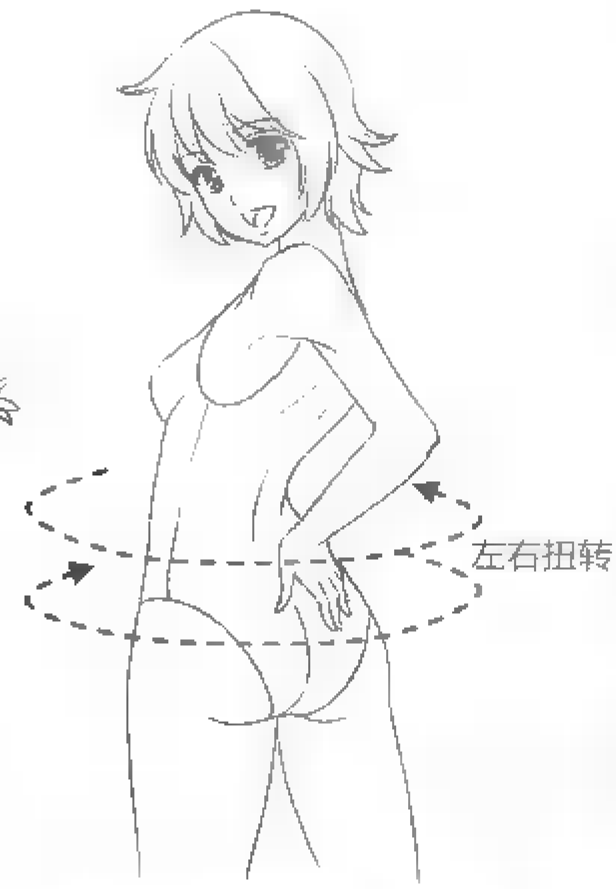
人体的主要可动关节　　各个关节的连接状态

人体的扭转和弯曲

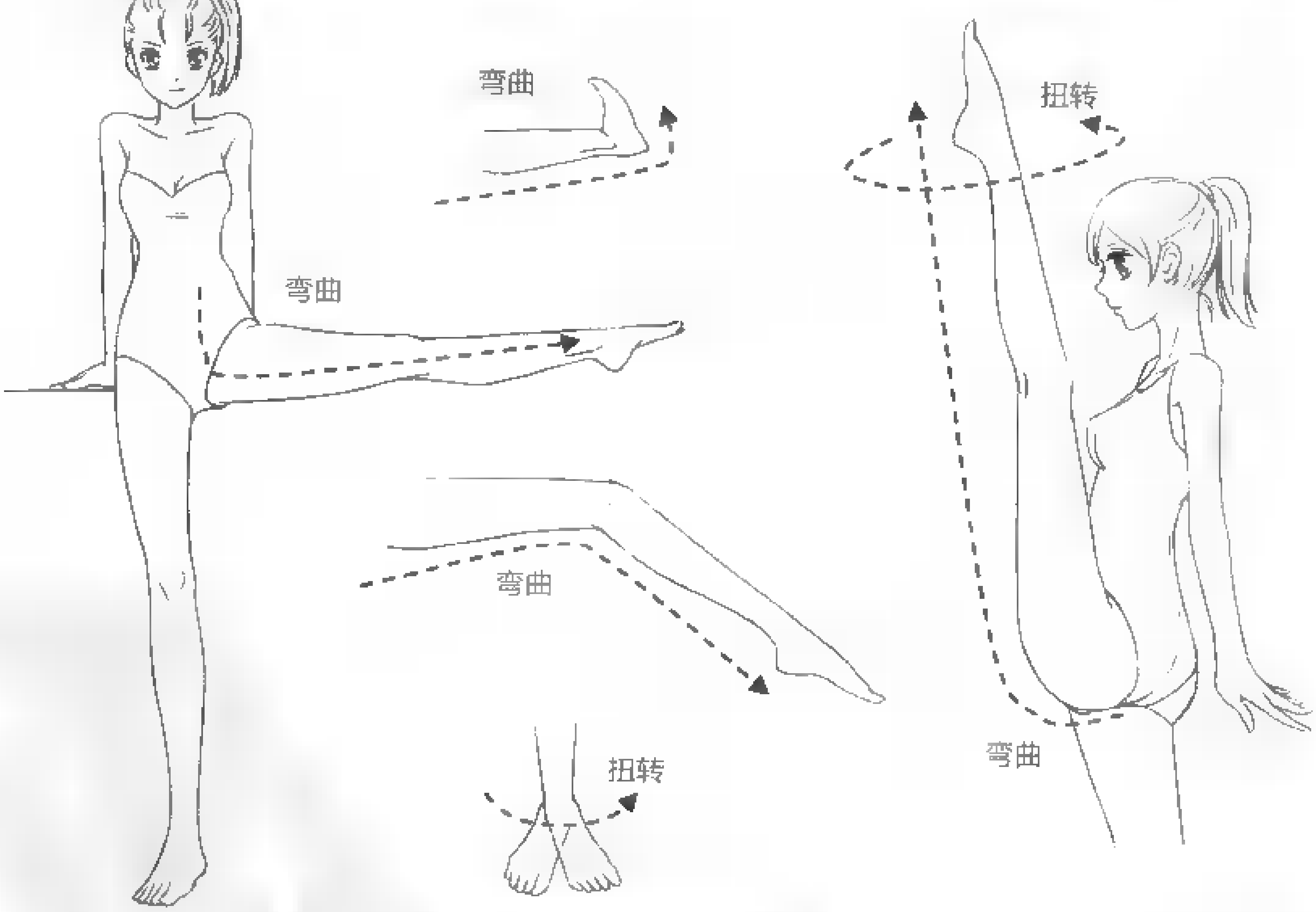
人体主要的可动部分是四肢的关节，此外以脊柱为轴心，颈部和腰部也都是可动的。人体运动的主要模式有两种，扭转和弯曲，不同的肢体可以做出不同的动作，下面我们就来了解一下。



手臂各个关节的运动方式



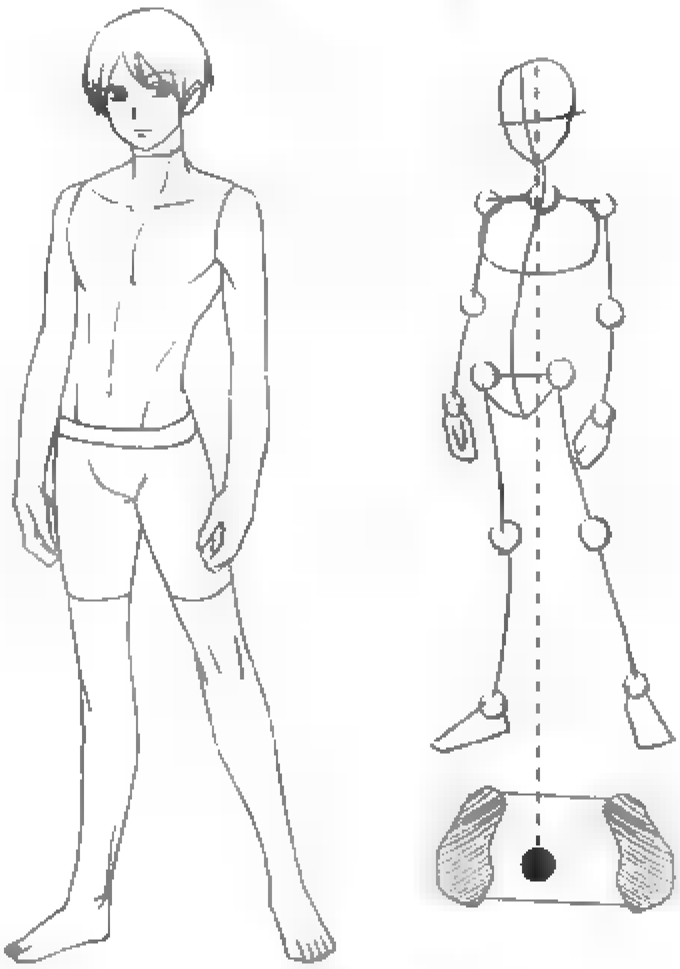
腰部的运动方式



腿部各个关节的运动方式

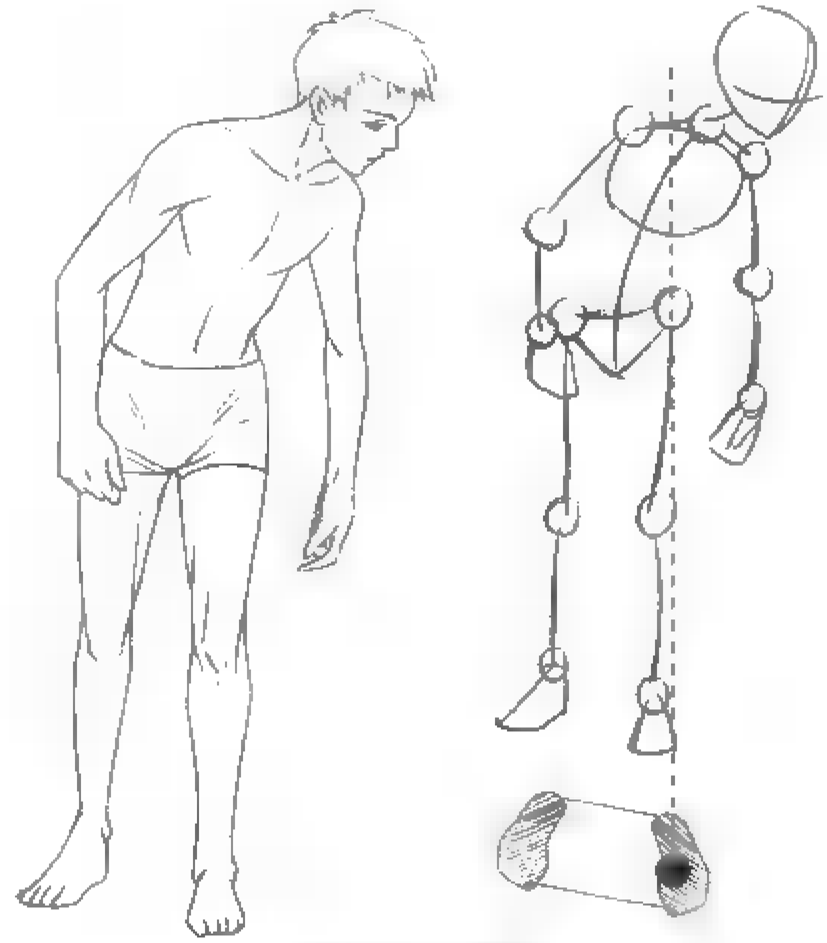
人体运动的重心

重心是指人体重量的中心，当人体进行运动时，中心点的位置也会随着变化。通过重心向地面的垂线叫做重心线。人体的支持点一般都位于重心线上，人体支点偏离了重心线，为了保持平衡，人体就会运动。下面我们就来具体了解一下关于重心的知识。



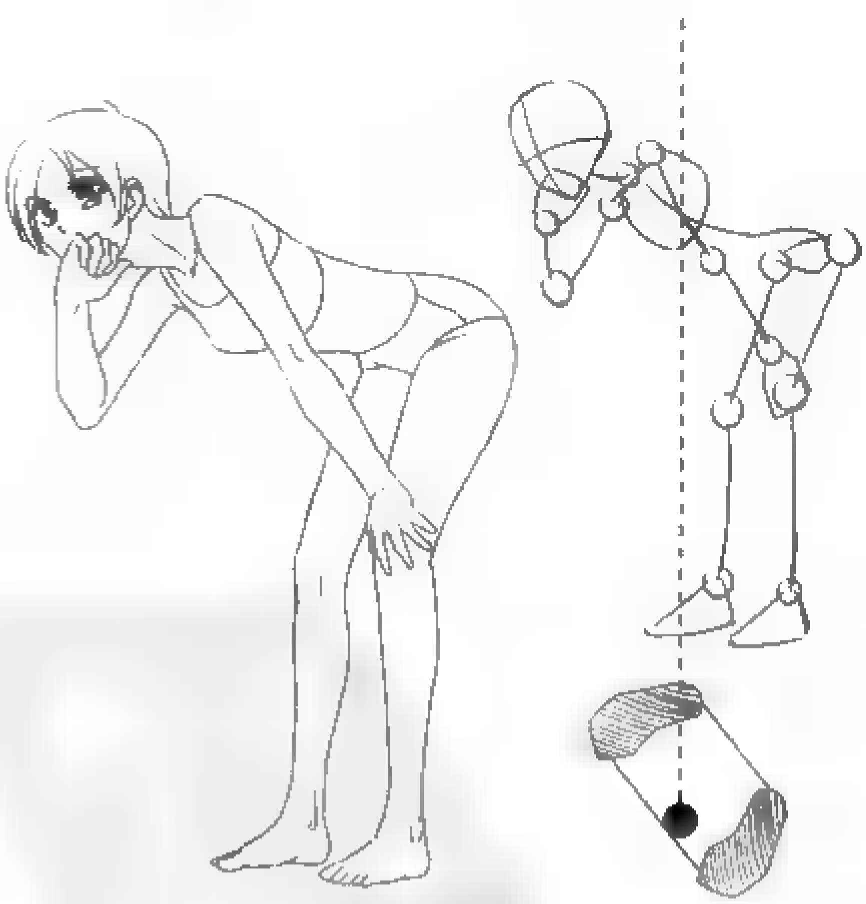
直立

人正常直立时，重心位于双脚围成的范围之内，且位置靠近中央区域。



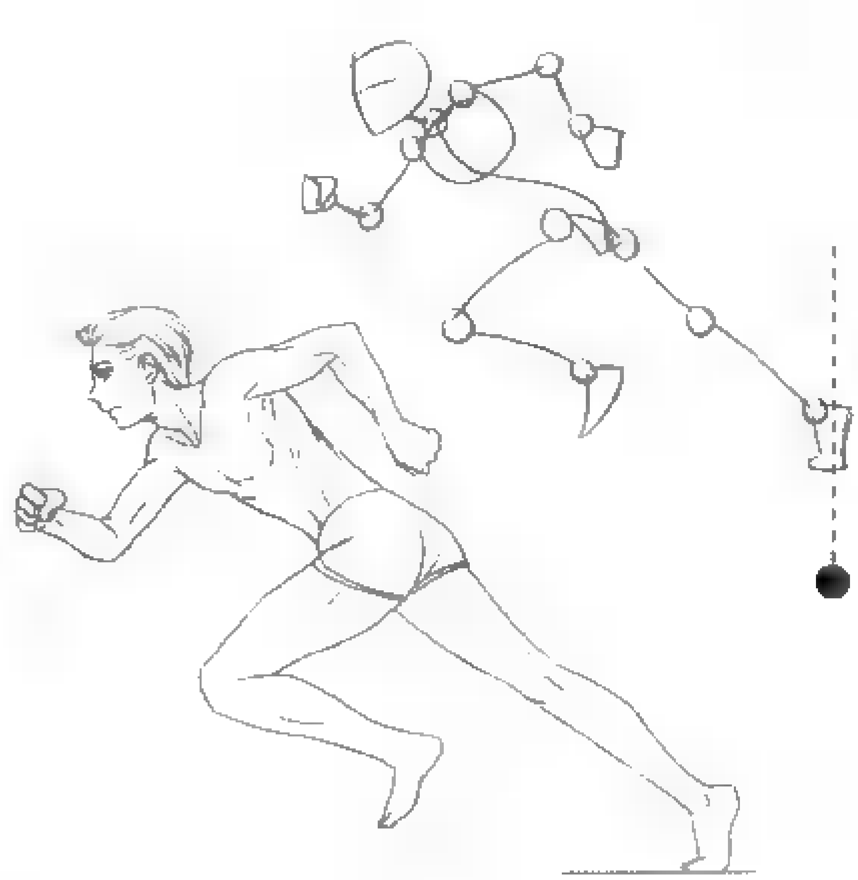
向一侧倾斜

人的身体偏向一侧的时候，重心落在倾斜方向的脚上。



向前倾斜

整个上半身向前倾斜时，人的重心落在双脚围成的范围靠前的边缘一带。



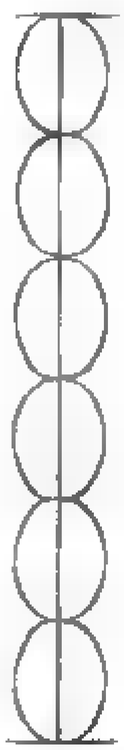
奔跑

人在快速行走或奔跑的时候，重心不停地在着地脚之间来回转换。

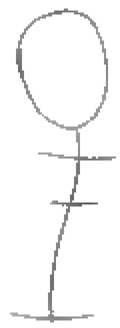
Lesson 02 基本动作姿势

基本动作是指人生来就会的动作，这些动作看似简单，却能透露出漫画角色独有的特性。

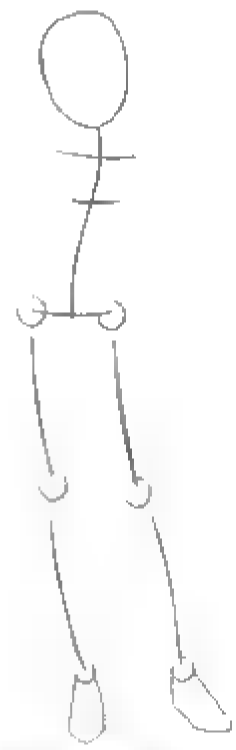
站姿



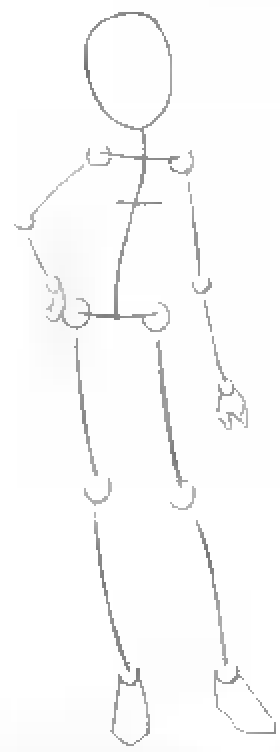
1 确定人物的头身比例和重心线。



2 画出人物的头部和上半身的基准线。



3 画出人物的下半身，右脚落在重心点上。



4 画出人物的上肢、■配合双腿让人物动作更加自然。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。



6 画出十字线确定人物的五官位置。



7 用简洁的直线画出人物头发的轮廓。



8 根■十字线画出人物的五官表情。





10 在另一张纸上描出人物的面部和五官。



11 画出人物的头发的轮廓和主线，并添加发髻。





9 给人物添加简单的衣物，注意服装的形状要与人体动作一致。

12 描出人物的眼睛，并细化黑眼珠。

13 用较细的线条画出人物头发的发丝，完成头部的绘制。









14 画出人物的上半身和上半身的服装。

15 画出人物的下半身和裙子。

16 给人物的上衣添加领结。

17 细化人物的上衣褶皱和领结。



18给人物的裙子添加褶皱并画出袜子的轮廓。



19画出裙子的缝纫褶，缝纫褶在褶皱处产生变形。



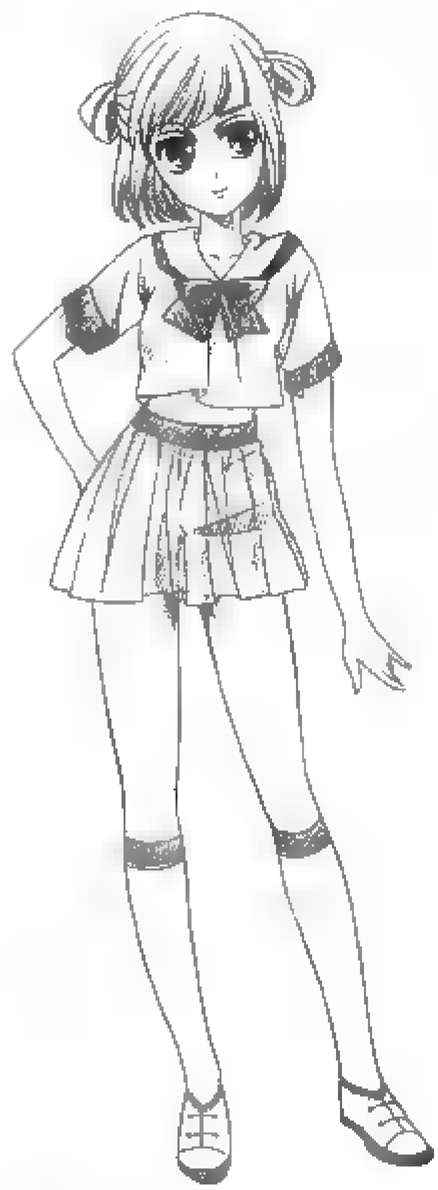
20添加鞋子，细化人物的袜子。



21填充人物服装的边缘和领结。



22给人物添加阴影。

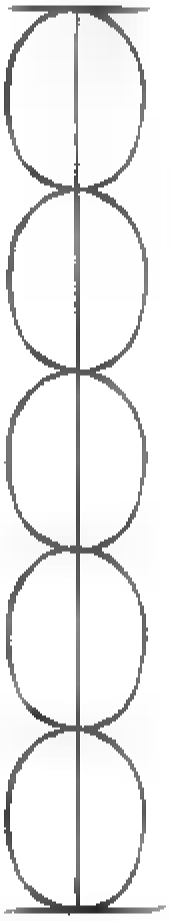


23给人物的服装添加阴影。完成。

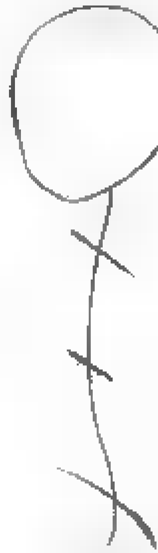


男性站立时双脚分得比较开，双臂离开身体向外弯曲，双手握成半拳。

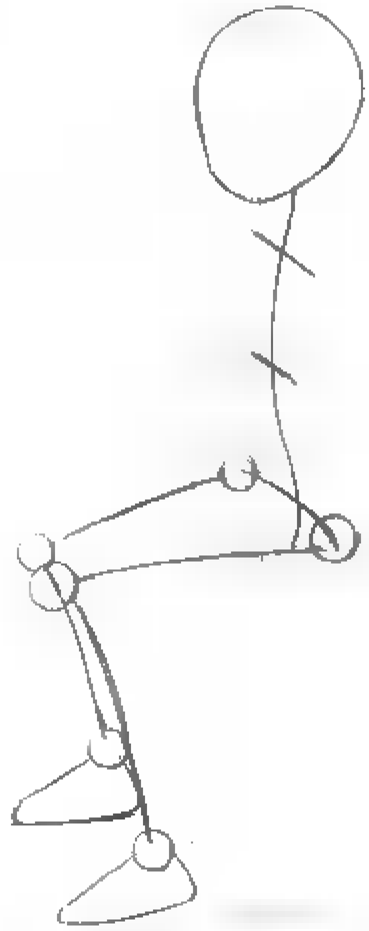
坐姿



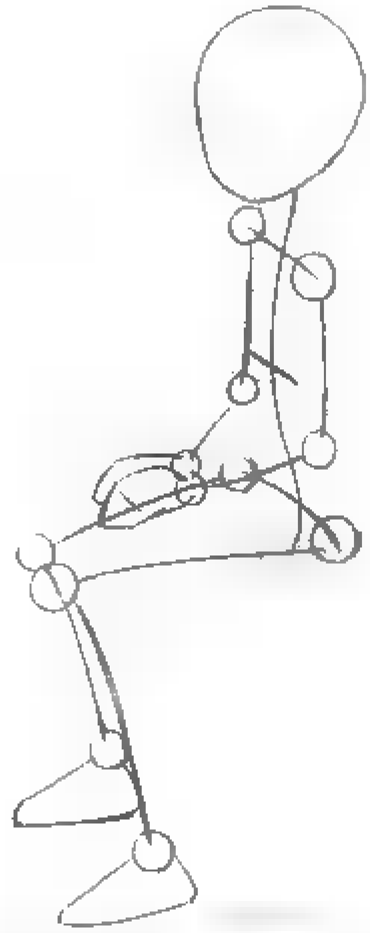
1 确定人物的头身比例和重心线。



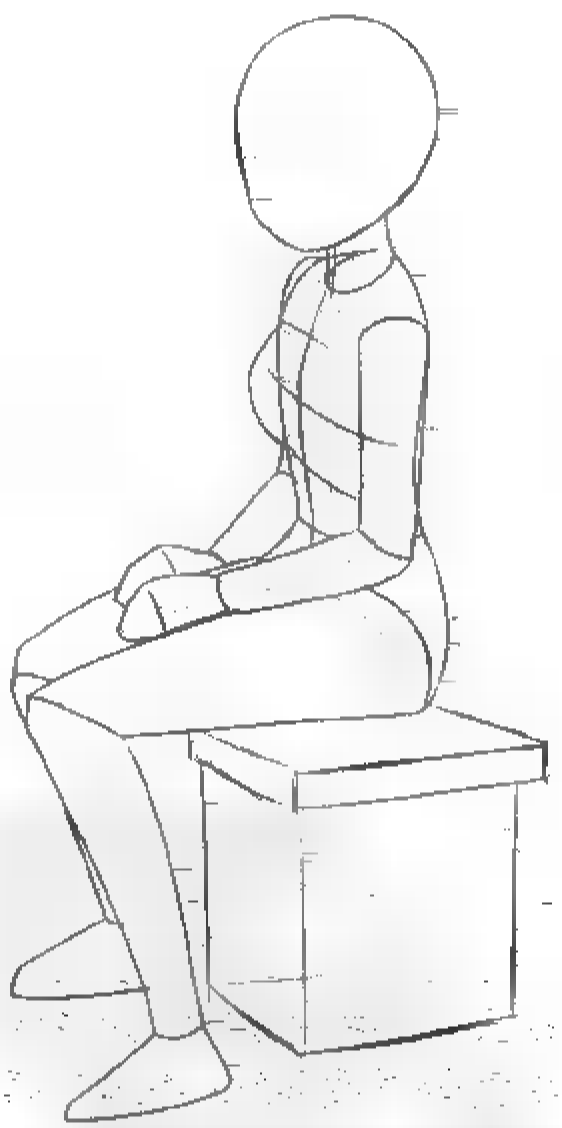
2 画出人物的头部和上半身的基准线。



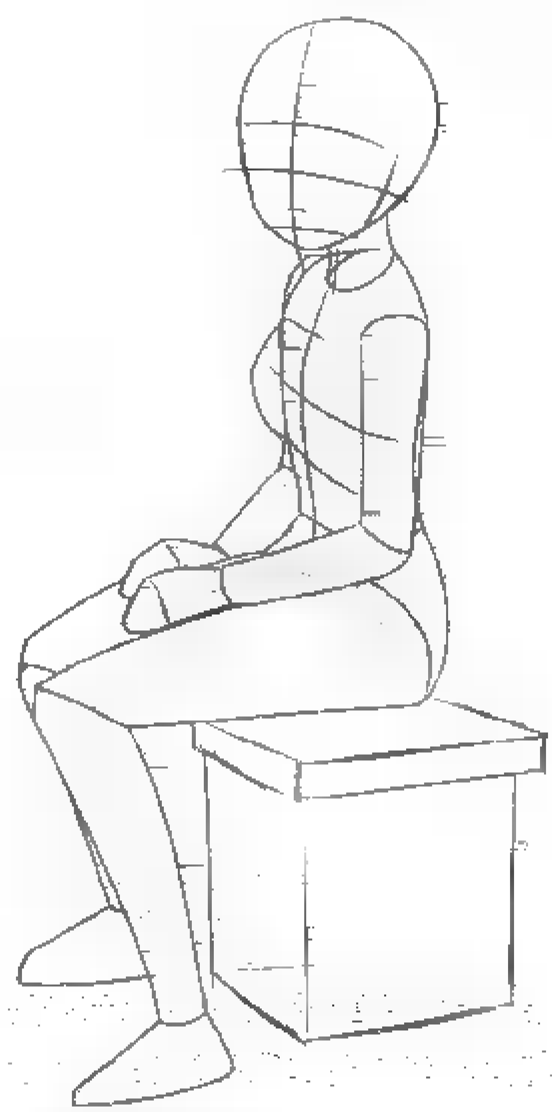
3 画出人物的下半身，重心落在臀部与椅子接触的部分。



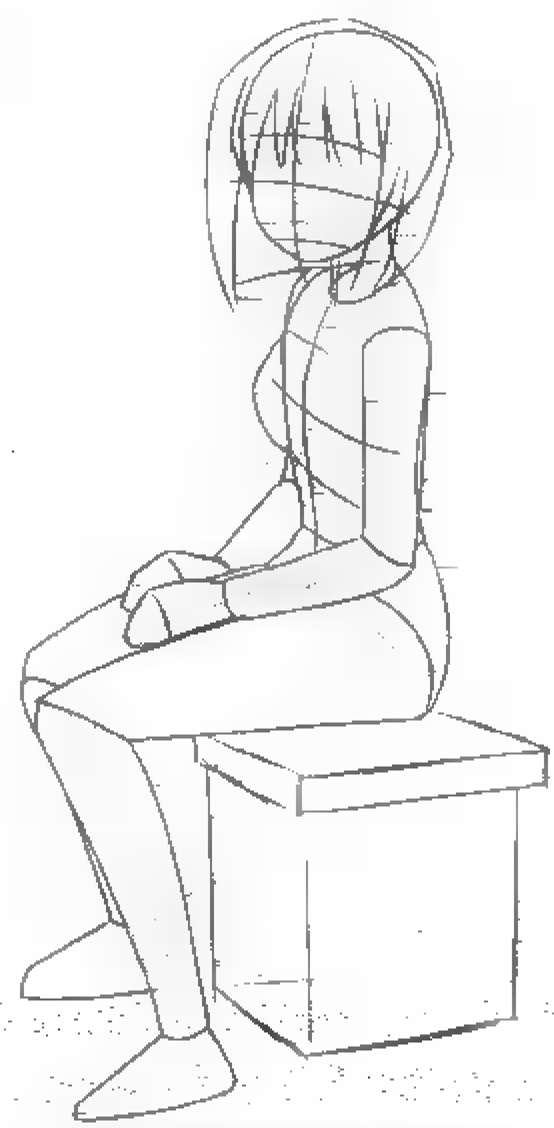
4 画出人物的上肢，双手交叠在大腿上可以突出女性的端庄。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。注意找准肢体之间的遮挡关系。



6 画出面部十字线确定人物的五官位置。



7 用简洁的直线画出人物头发的轮廓。



8 根据十字线画出人物五官的大致轮廓。



9 画出人物服装的边缘，注意要抓准裙子边缘因坐姿产生的变形。



10 在另一张纸上描出人物的面部轮廓和五官。



11 细化人物的眼睛，确定人物的面部表情。



12 描画出人物头发的轮廓。



13 用橡皮擦去被头发遮住的面部线条，用较细的线条细化发束，添加蝴蝶结。



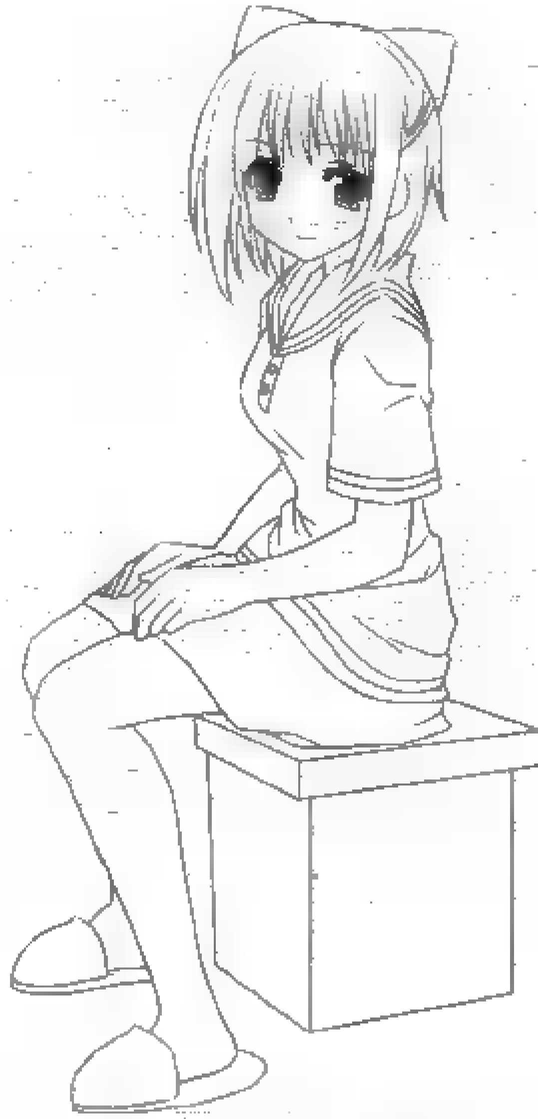
14 描画出人物上身的服装轮廓和手臂。



15 描画出人物的下半身。



16 画出椅子，注意透视要与人物一致。



17 细化人物的服装，腰部的褶皱环绕着人体堆成一圈。



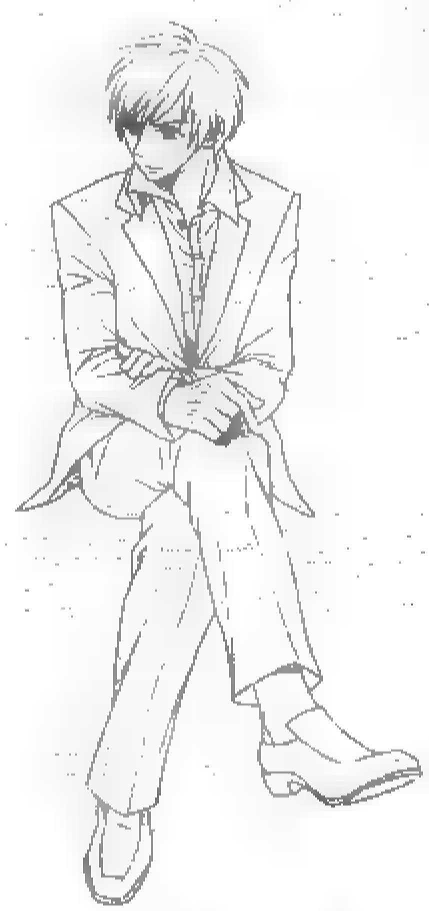
18 给人物的裙子添加褶皱，注意将臀部下布料的褶皱画准确。



19 给人物整体添加阴影，并画出人物小腿在椅子上的投影。

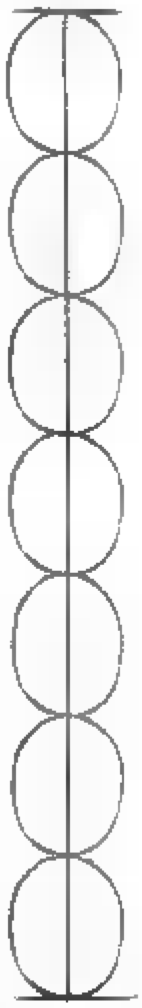


20 填充人物服装的镶边和蝴蝶结。完成。

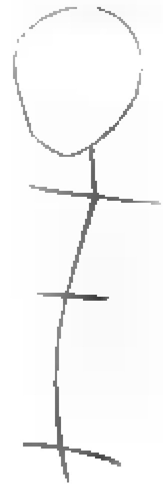


男性的坐姿更加随意，双腿交叠的动作可以使人物看起来非常帅气。

走路



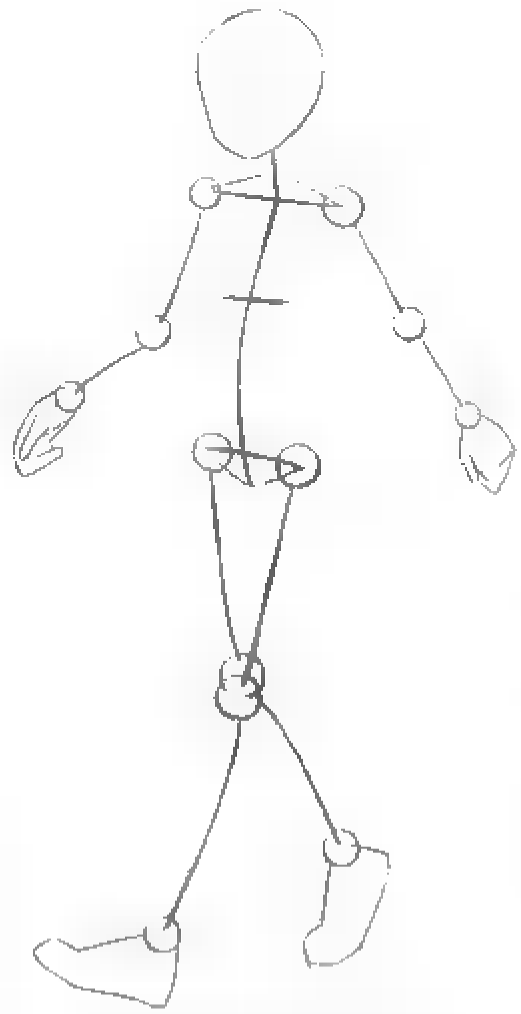
1 确定人物的头身比例和重心线。



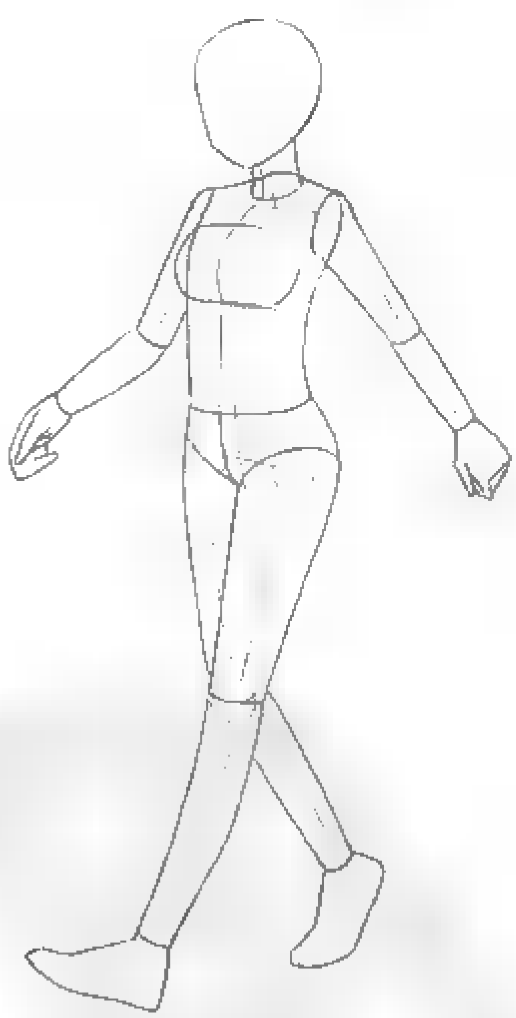
2 画出人物的头部和上半身的基准线。



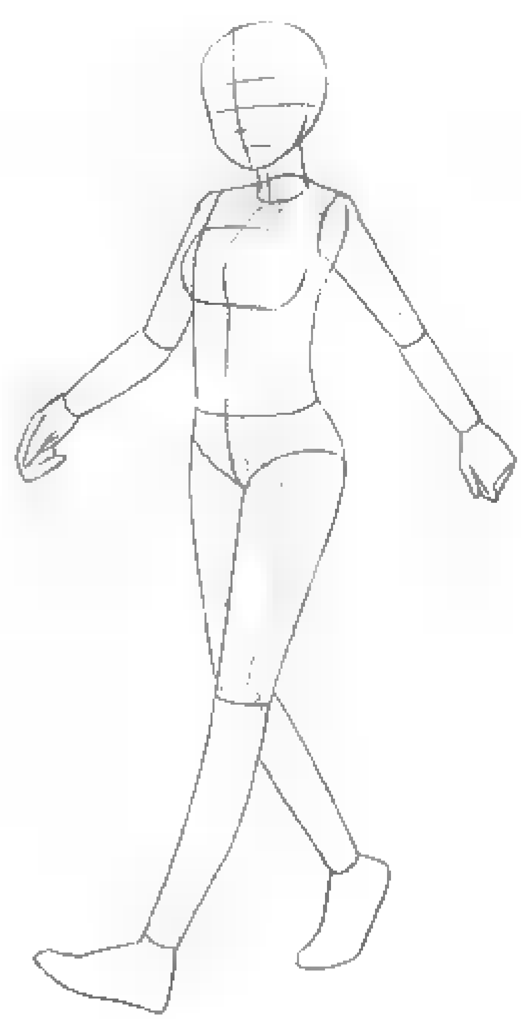
3 画出人物的下半身，重心落在两只脚之间。



4 画出人物的上肢，走路时双[illegible]要自然摆动。



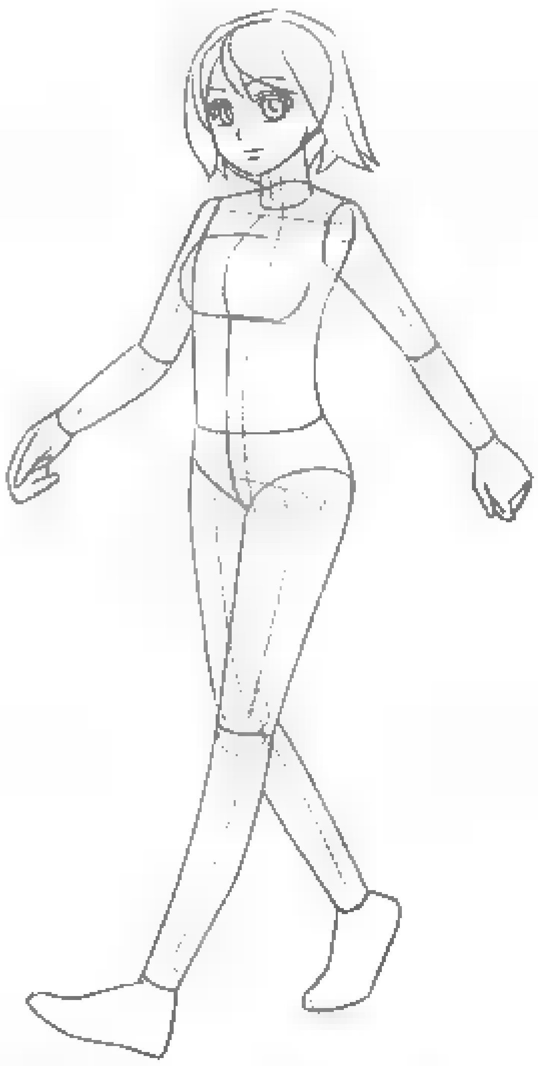
5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。注意右腿微妙的透视变化。



6 画出十字线确定人物的五官位置。



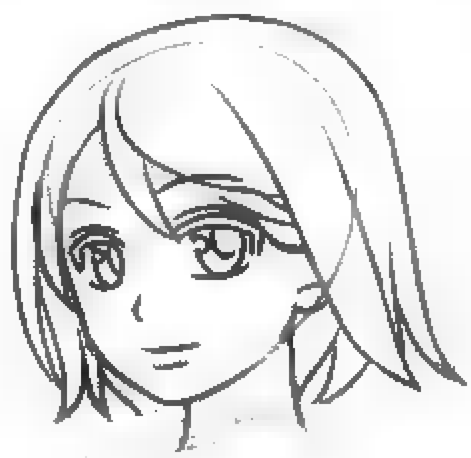
7 用简洁的直线画出人物头发的轮廓。







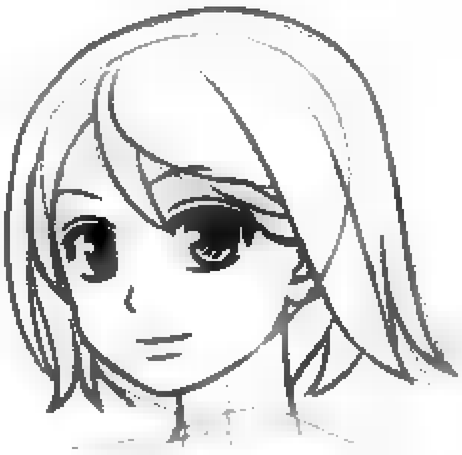
10 在另一张纸上描出人物的面部轮廓和五官。



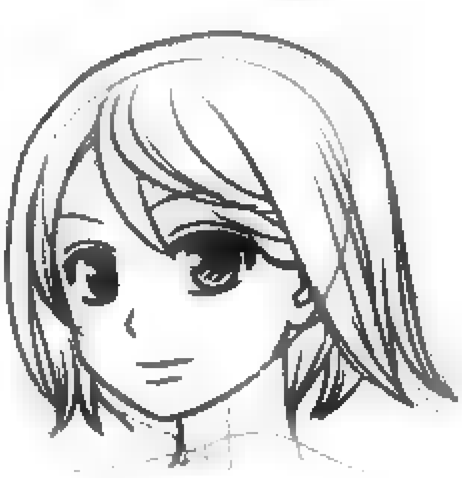
8 根据十字线画出人物的五官表情。[illegible]合挺胸大步的动作，人物的表情也[illegible]神采飞扬。

9 画出人物的服装，因为走路的动作，短裙的形状会产生很大的变化。

11 画出人物头发的轮廓和发束的结构。



12 细化人物的眼睛。



13 细化人物的头发。



14 描画出人物的上衣和手臂，上衣的下缘随着人物的脚步产生波浪形的变形。



15 画出裙子和人物的腿部，裙摆会夹在前后行走的双腿之间。



16 细化人物上衣的细节。



17 给短裙添加褶皱，注意缝纫褶与因为动作产生的褶皱要有所区别。



18 细化人物的鞋子。



19 给人物服装的边缘填色。

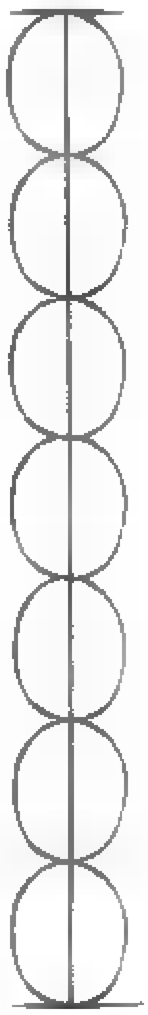


20 添加整体阴影。完成。

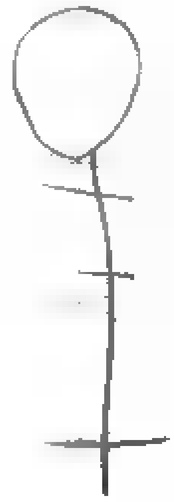


走路姿势的正面角度，人物的四肢在前后摆动时会产生一定的透视，要注意找准。

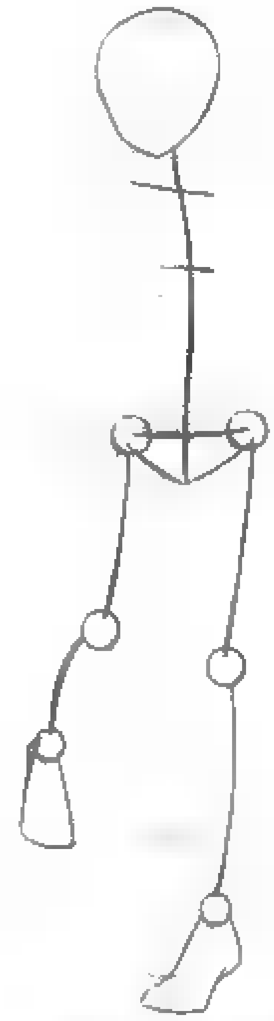
奔跑



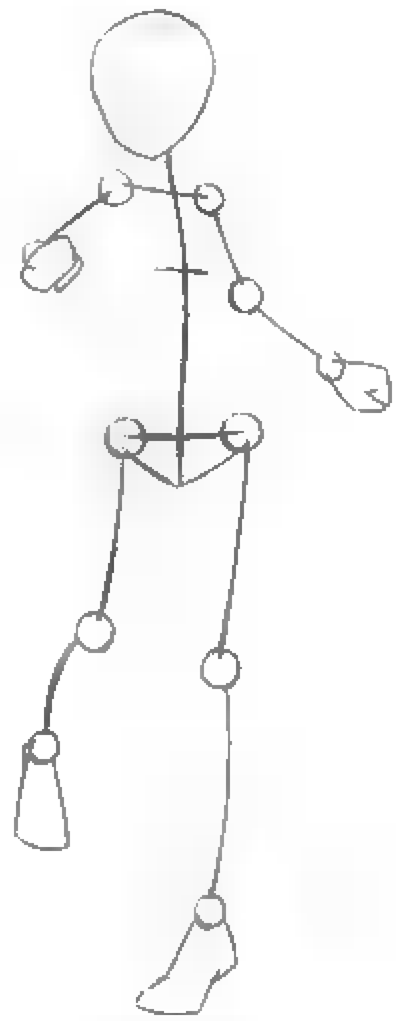
1 确定人物的头身比例和重心线。



2 画出人物的头部和上半身的基准线。



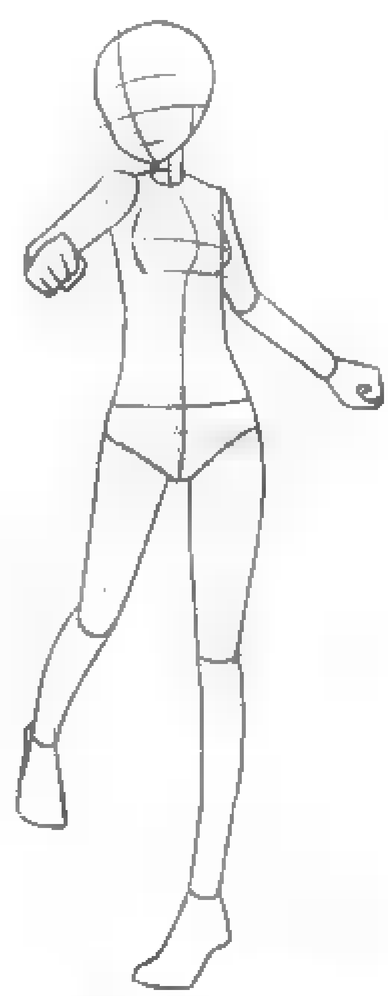
3 画出人物的下半身，右腿的小腿因抬起产生透视。



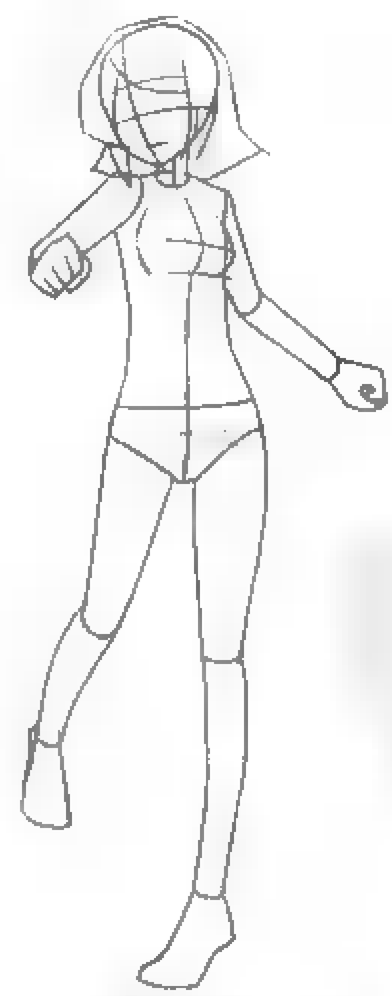
4 画出人物的上肢，右手的前臂因水平抬起完全被手遮住。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。注意画出右腿和右前臂的透视效果。



6 画出十字线，确定人物的五官位置。



7 用简洁的直线画出人物头发的轮廓。



8 根据十字线画出人物的五官表情。



9 在另一张纸上描出人物的五官和面部轮廓。



10 画出人物头发的轮廓和发束的结构。



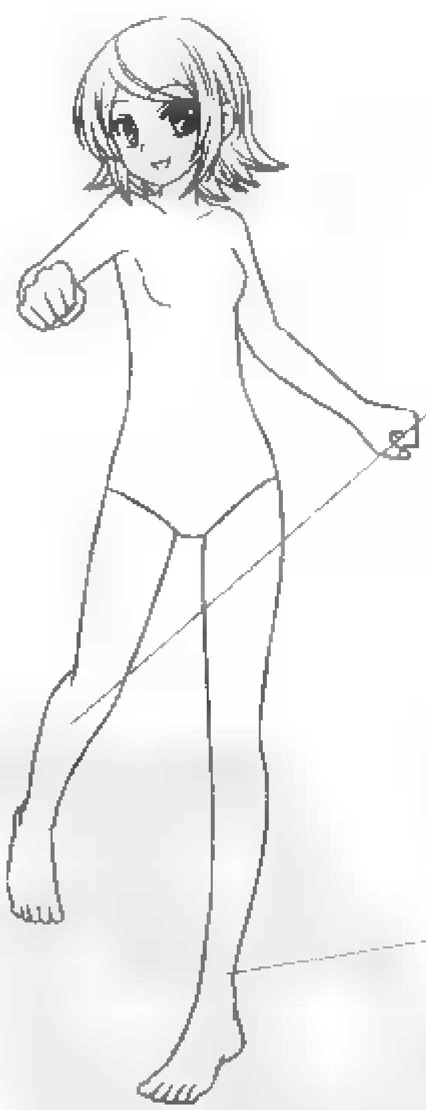


11 填充人物的眼珠，完成面部绘制。



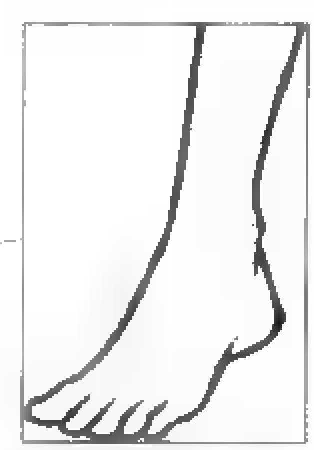
12 用细线细化人物的头发，添加发丝效果。

13 描画出人物的上半身，右前臂完全被右手遮挡住，左侧上臂因为透视，要比左前臂略短。





因为透视效果，抬起的右小腿相对较短，腿部上方轮廓线弧度更大。

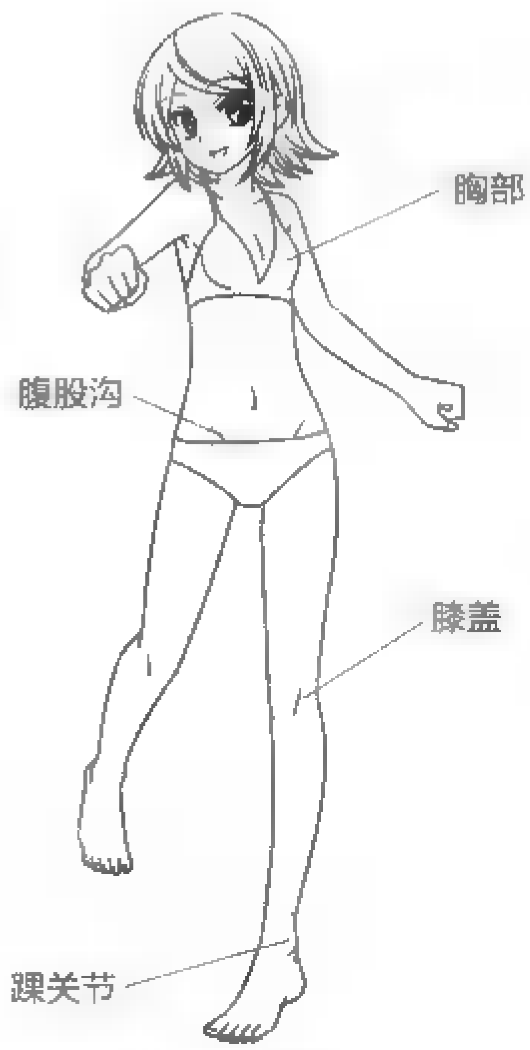


脚尖向内侧撇，可以使人物看起来更加可爱。

14 画出人物的下半身。



15 给人物添加简单的服装。



16 给人物的身体添加细节。



17 细化人物的服装。



18 用铅笔排线填充人物的服装。



19 给人物整体添加阴影，注意用阴影进一步表现右小腿的透视。完成。

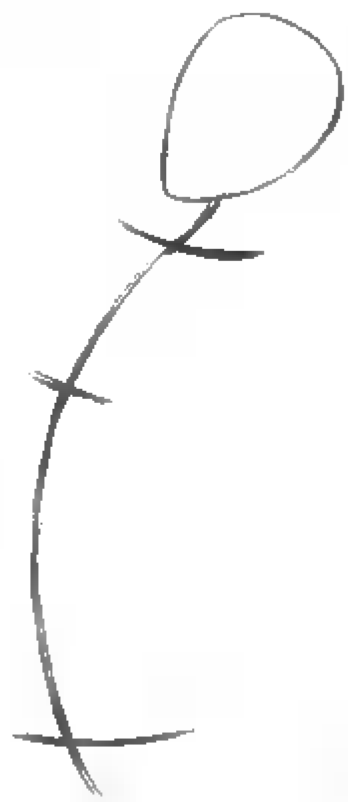


全力奔跑的正面角度，人物整体会产生非常大的透视变化，绘制时要同时注意到人物整体和肢体肌肉的变形。

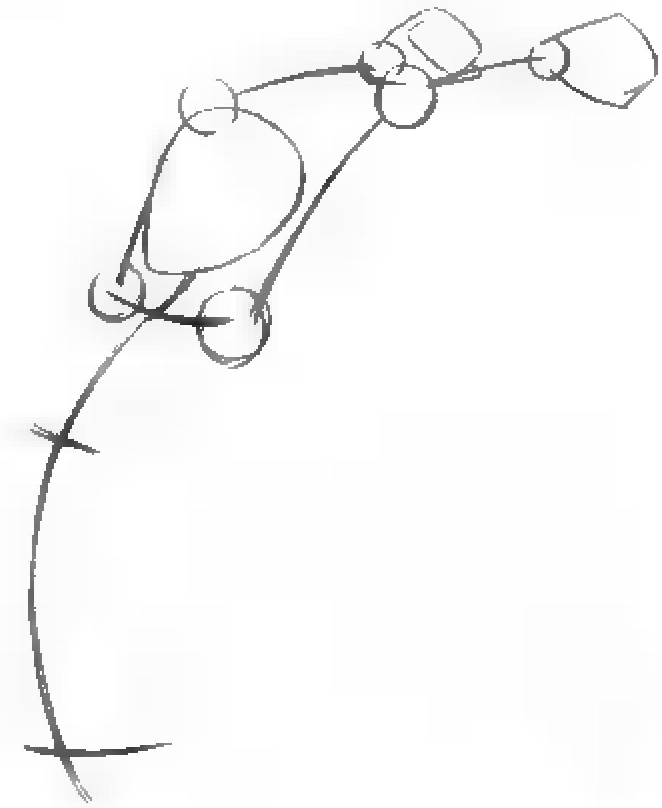
跳跃



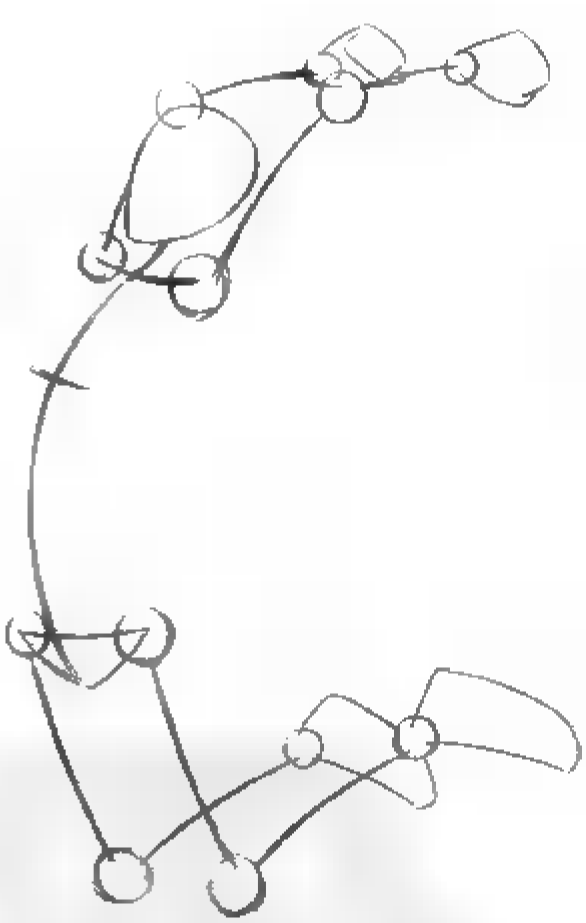
1 画出人物的头部和躯干，头部微微上仰，整个躯干向前方剧烈弯曲。



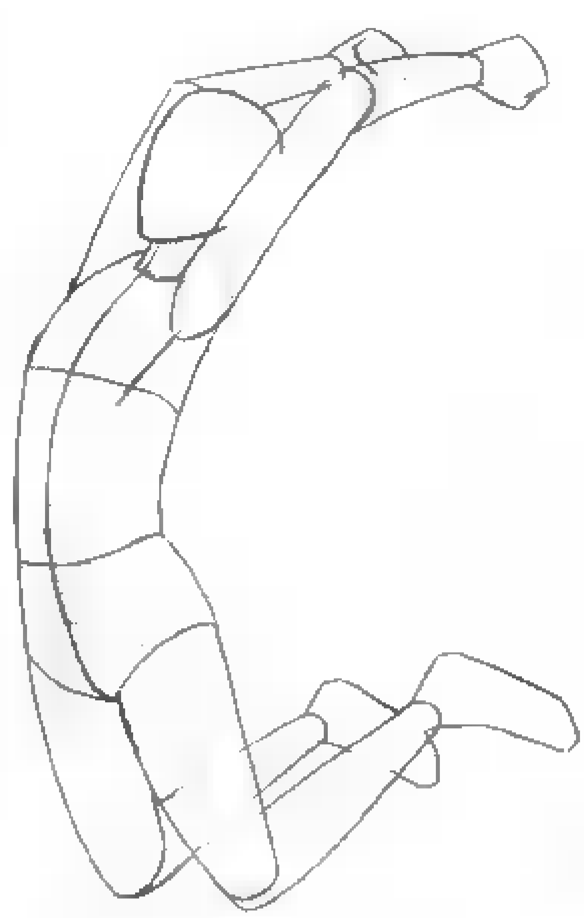
2 画出上半身的三条基准线，注意三条线呈弧形且不相互平行。



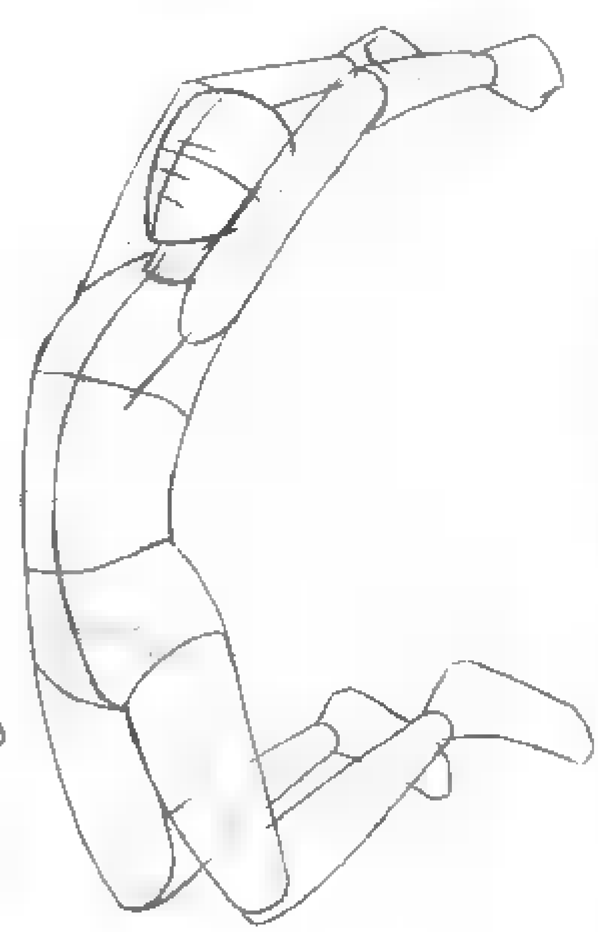
3 画出人物的手臂。上臂要用力上举到极限，前臂自然弯曲，两条手臂微微向内靠拢，双手握成半拳。



4 画出人物的双腿。双腿的大腿部分与躯干的延长线平行，小腿部分向上弯曲，双脚自然倾斜。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。注意人物整体的透视和手臂与双腿之间的遮挡。



6 画出面部十字线确定五官，人物面部朝向斜上方，十字线的竖线与面部轮廓几乎重合。



7 根据面部十字线画出人物的五官，右侧的眼睛被鼻梁遮挡。



8 用简单的直线给人物添加头发，因为仰视角度头发的厚度较小。



9 给人物添加服装，背心整体向上飘动，衣摆呈波浪形。



10 在另一张纸上描画出人物的面部轮廓和五官。



11 画出人物的头发，发束要有向上飘动的效果。



12 细化人物整个头部，添加细碎的发丝，并画出嘴巴的内部结构。



13 画出人物的手臂，肩膀部分因为用力，肌肉隆起。



14 描画出人物的背心，注意衣领部分因为双臂高举的动作产生较大的折叠褶皱。



15 画出人物的下半身，双腿用力向后使人物的臀部肌肉紧拢。



16 画出人物下半身的服装。



17 给人物的服装添加褶皱。



18 给服装添加细节。

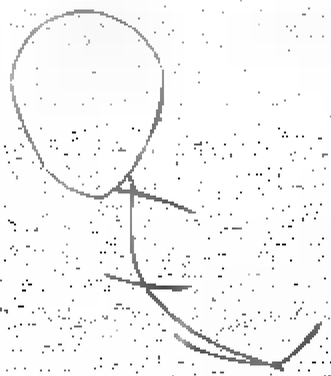


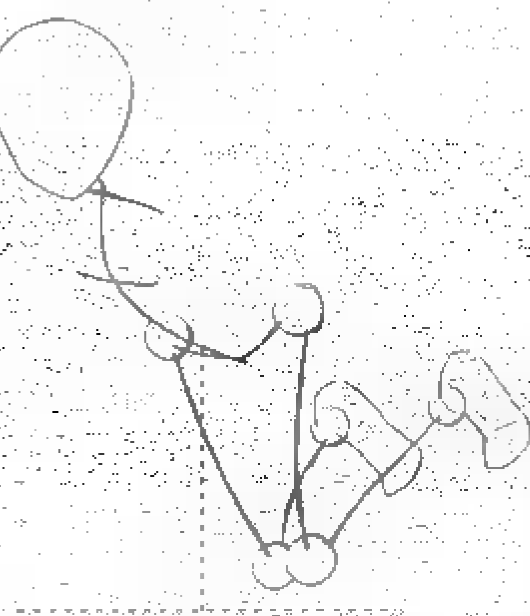
19 给整个人物添加阴影。完成。

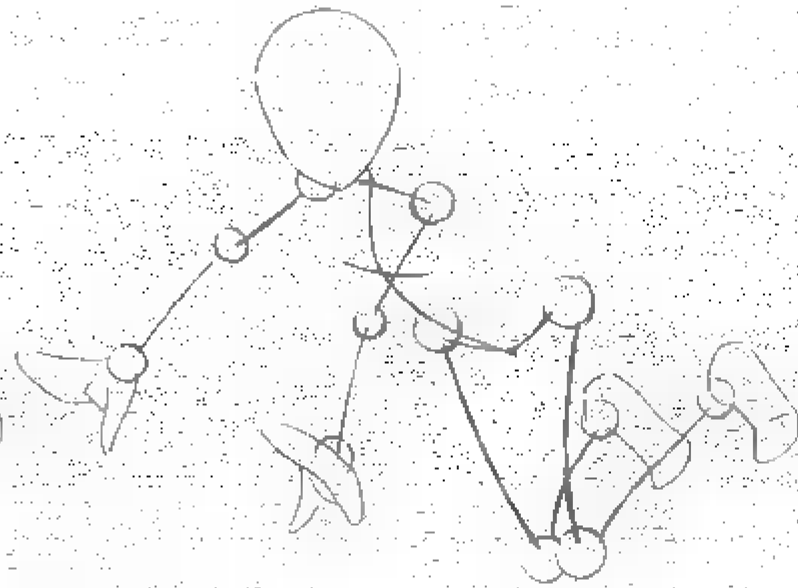


绘制女孩子用力跳起的动作时，双臂不要画得过高，只需将前臂用力举起，既可以表现得力度到位，又能使人物看起来十分可爱。

向前扑倒



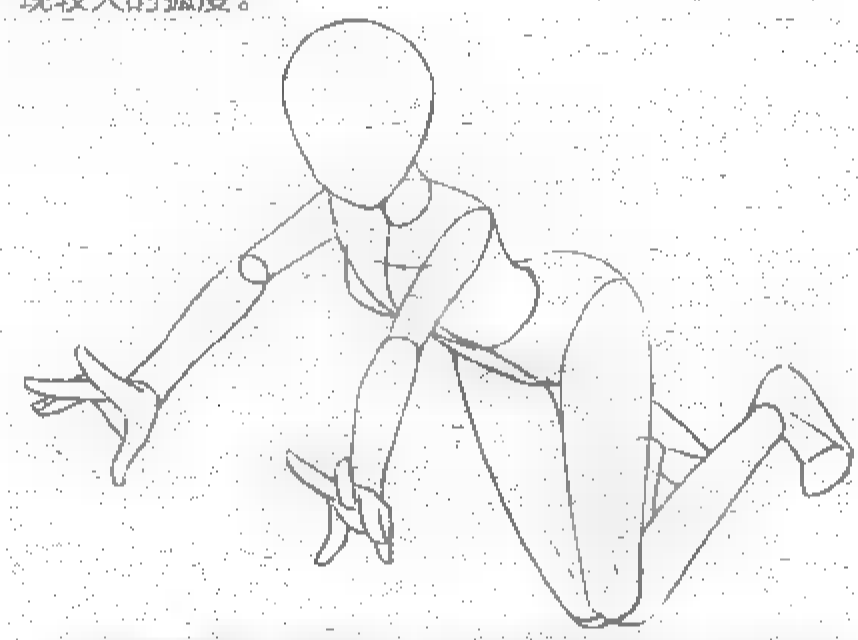




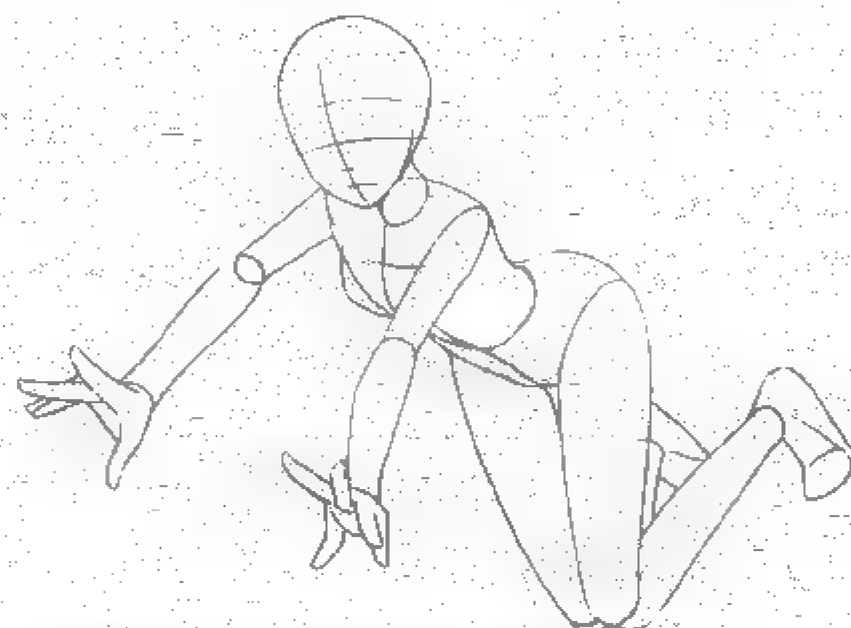
1 画出人物的头部、躯干和上半身的三条基准线，因为透视，肩线会被头部遮住一部分，髋部线条呈现较大的弧度。

2 添加人物的下肢，双腿向上弯曲，人物身体悬空，表现失去重心的状态。

3 画出人物的上肢。双手用力前伸，表现人物找回平衡的动作，因为透视，双手的比例较大。



4 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。因为透视，上半身变短，臀部和大腿占整个身体的比例较大。



5 画出面部十字线，确定人物的五官。



6 用直线画出人物头发的轮廓，要表现出身体腾空时头发飘散的状态。



7 根据十字线画出人物的五官，要表现出突然跌倒时惊慌失措的神情。



8 给人物添加服装，要表现出布料飘动的状态，鞋子也要画出快要飞出去的状态。



9 细化人物的头发，并给服装添加衣褶等细节，进一步表现出人物失去重心，正要跌倒的状态。



10 用铅笔排线画出人物的睫毛，注意瞳孔要位于眼珠的正中，表现双眼瞪大的状态。



11 用整齐的排线填充人物的眼睛，注意要在眼珠的下方留出面积比较大的空白。



12 用渐变的排线加重瞳孔的颜色。



13 用橡皮擦出眼珠的高光部分。



14 用铅笔描画出人物全身的轮廓线条。



15 细化人物的头发，画出更细致的发束。



16 给人物的服装添加细小的褶皱。



17 填充人物的裙子和鞋带。

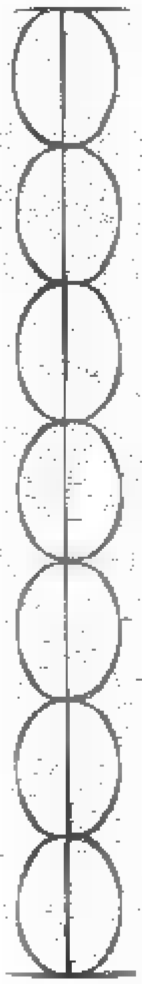


18 给整个人物添加阴影。完成。

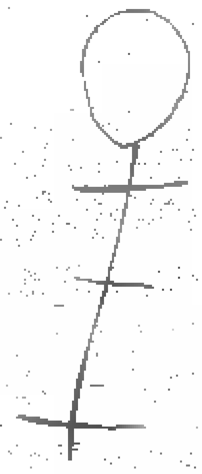


因为向前扑倒是一个有冲击力的瞬间动作，绘制时不仅可以使用大透视，还可以利用速度线强调动作的突然。

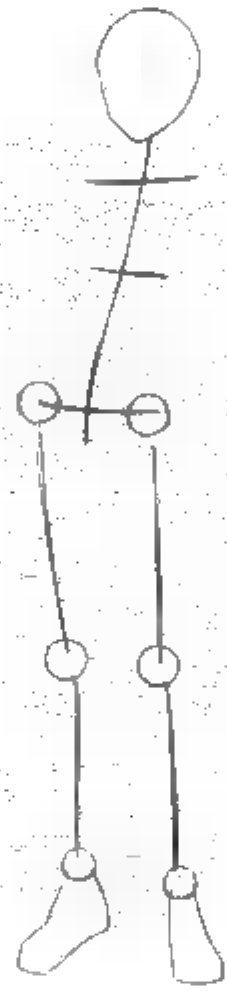
向旁边靠



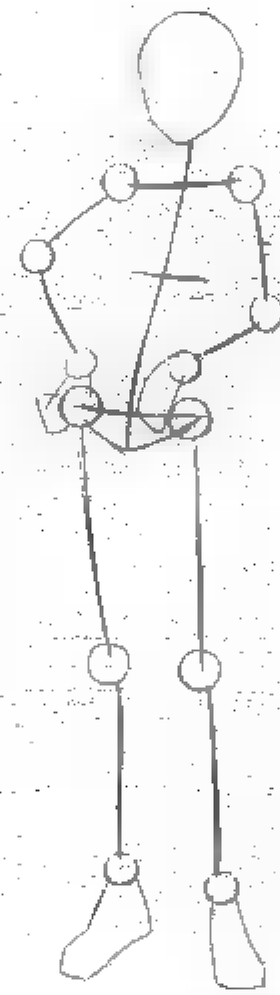
1 确定人物的头身比例和重心线。



2 画出人物的头部和上半身的基准线。肩线与腰线倾斜方向相反。



3 画出人物的下半身，重心落在左脚上。



4 画出人物的上肢，靠在墙上的左肩要略高于右肩。



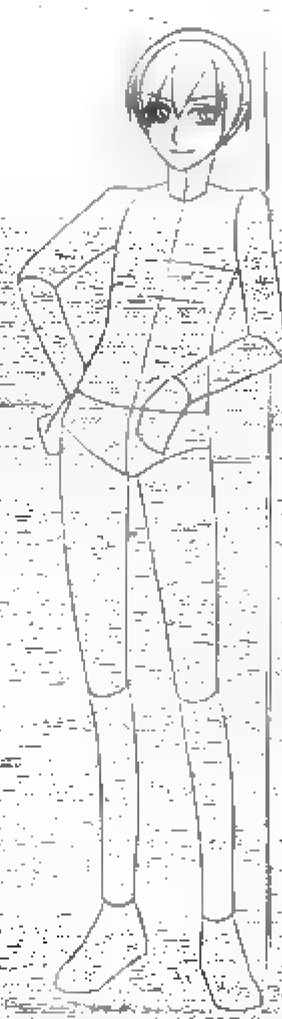
5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。



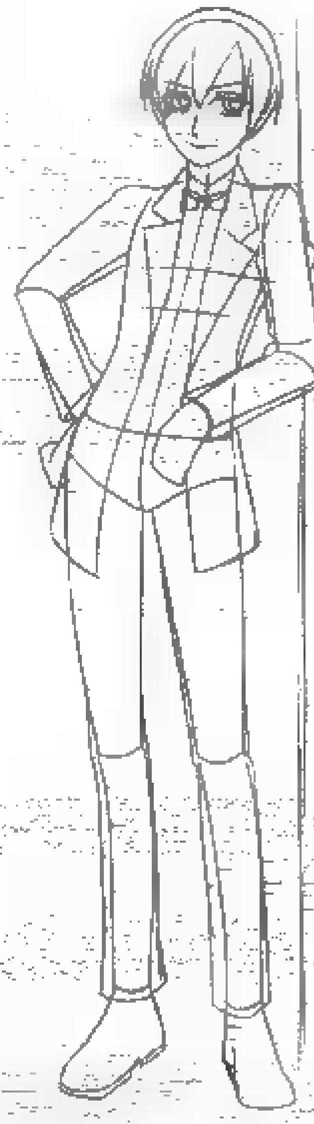
6 画出十字线确定人物的五官位置。



7 用简洁的直线画出人物头发的轮廓。



8 根据十字线画出人物的五官表情。





10 在另一张纸上描出人物的五官和面部轮廓。



11 画出人物头发的轮廓和发束的结构。

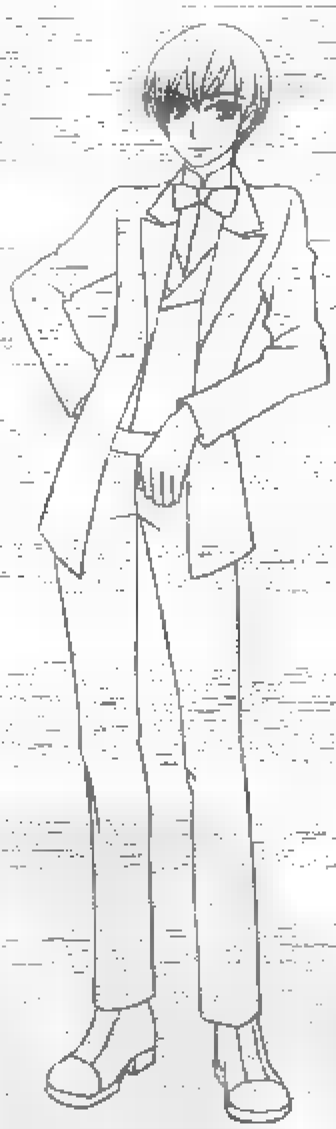




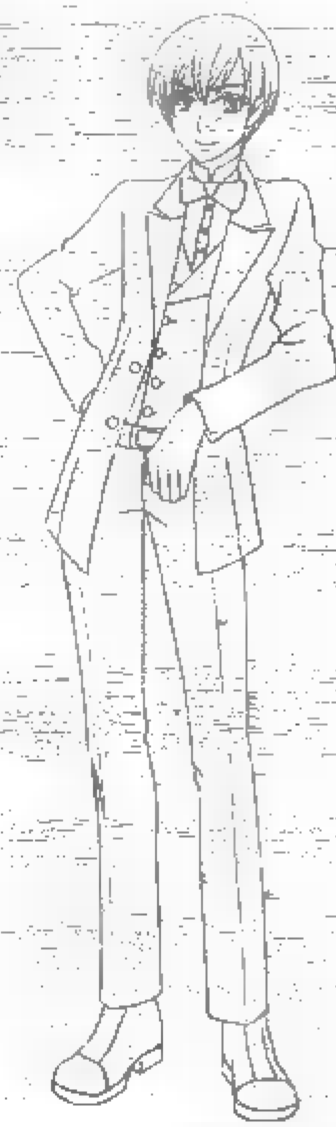
9 用简练的直线给人物添加服装，并画出依靠的墙壁。

12 填充人物的眼珠，完成面部绘制。

13 用细线细化人物的头发，添加发丝效果。



14 描出人物的全身。



15 给人物服装添加细节。



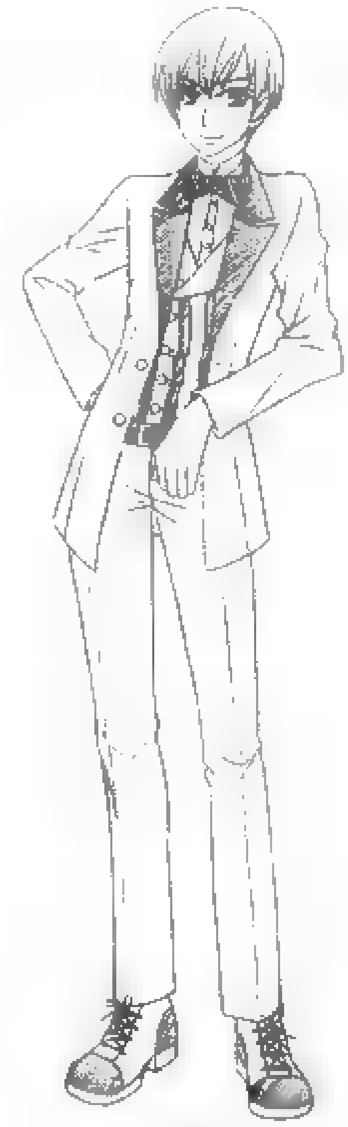
16 给服装添加褶皱，左臂的袖子因为倚在墙上产生向上的褶皱。



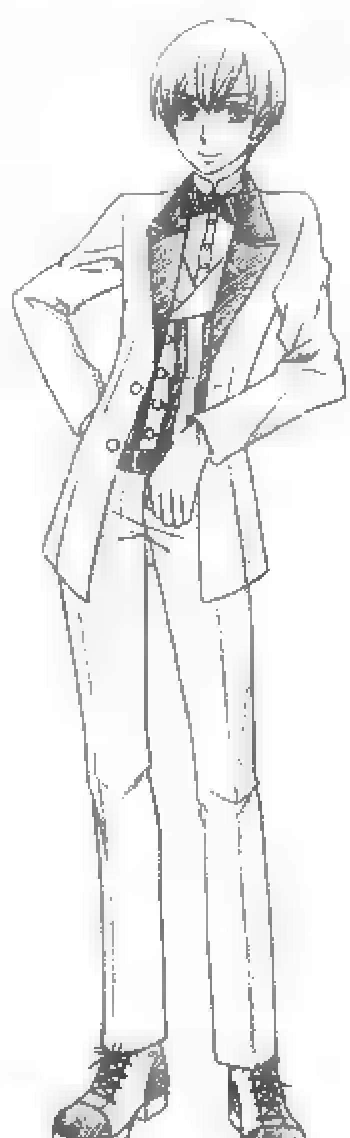
17 给人物的服装添加纹样，并细化鞋子。



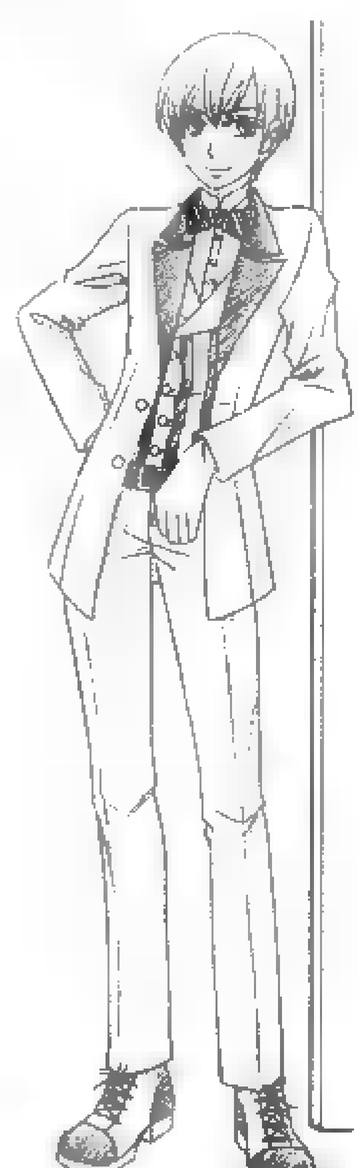
18 用铅笔排线填充服装的条纹、西装衣领和腰带。



19 完成鞋子的绘制。



20 给人物的整体添加阴影。

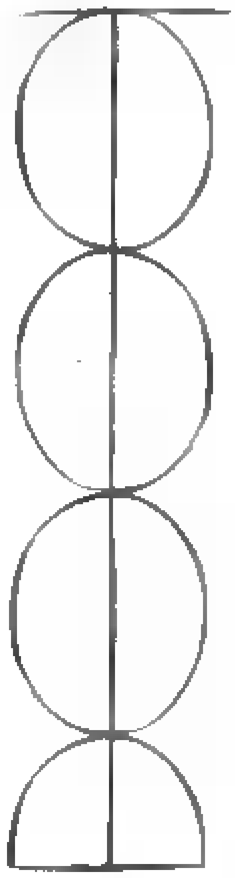


21 画出人物依靠的前墙壁边缘。完成。

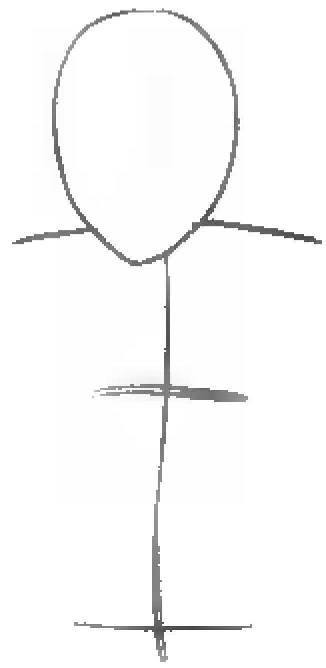


女性不会用整个手臂靠在墙上，可以画成用手肘支撑在较高的台状家具上的动作。

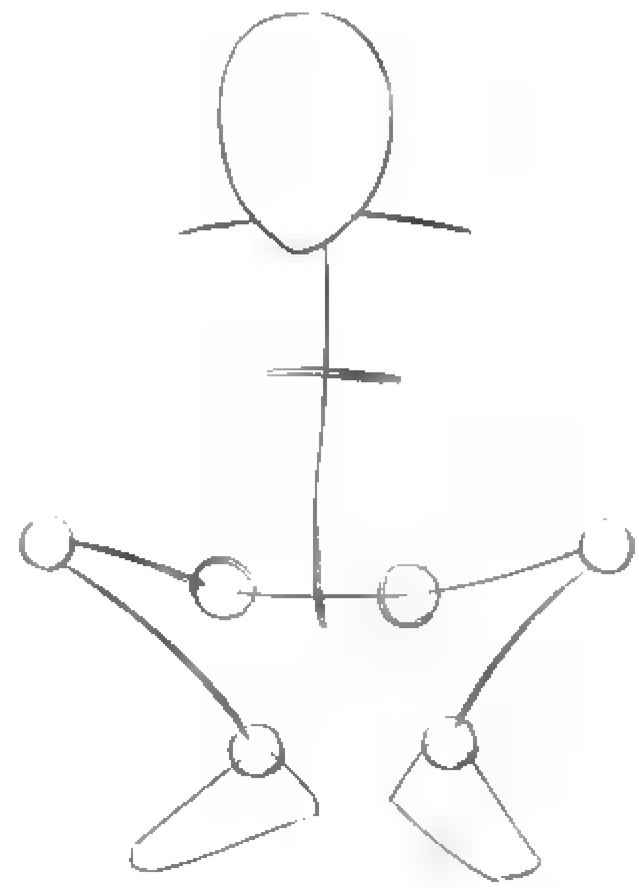
蹲姿



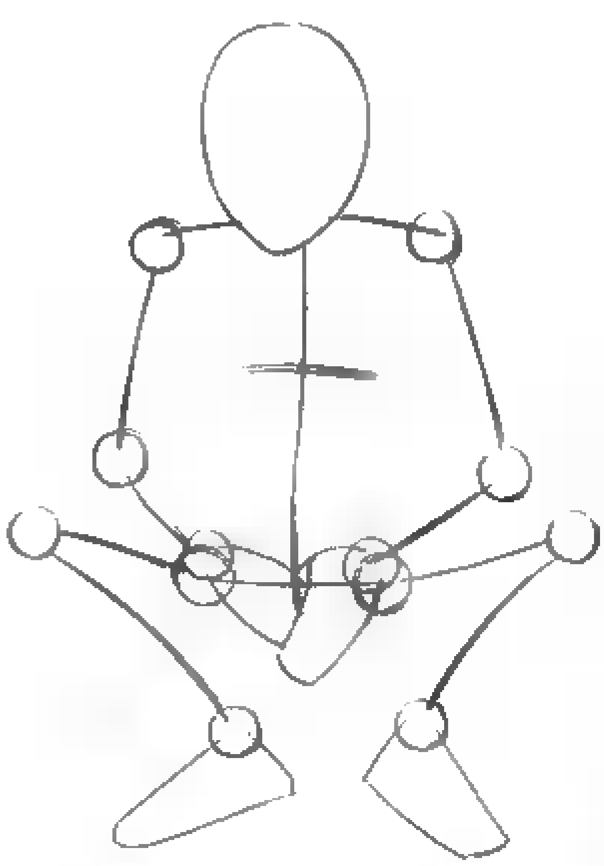
1 确定人物的头身比例和重心线。人在蹲下时整个身体大约成3个半头身。



2 画出人物的头部和上半身的基准线。因为上半身缩起，因此肩线与头部重叠。



3 画出人物的下半身，双腿呈折叠状，膝盖比大腿根部的位置要高。



4 画出人物的上肢，双手在身前交叠，肘部支撑在大腿上以保持身体平衡。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓。注意找准肢体之间的遮挡关系。



6 画出人物的面部十字线，在正面蹲姿的状况下，人物的头部会微微呈俯视状态。



7 用直线给人物添加头发，因为是俯视状态，额前的刘海要略长一些。



8 根据十字线画出人物的五官。



9 给人物添加服装，注意上衣前襟和裤脚的堆积效果。



10 在另一张纸上描出人物的面部轮廓和五官。



11 描出人物头发的轮廓和大致结构。



12 细化人物的面部，鼻子和嘴巴要集中在面部下半部分。



13 细化人物的头发，并用橡皮擦掉被头发遮住的面部线条。



14 描绘出人物的全身，下蹲的动作使服装产生很多褶皱，服装变形，形状弯曲多变。



15 给人物的服装添加衣褶，前襟的衣褶要向手臂两侧延伸，脚踝部分的衣褶呈堆积状态。



16 给人物的服装添加细节，袖子和裤腿的缝纫线要沿着身体结构走向，并在衣褶处产生转折。

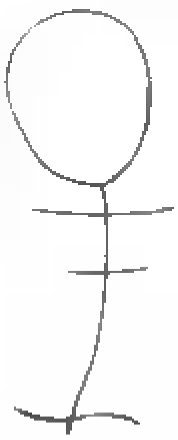


17 给人物整体添加阴影。完成。

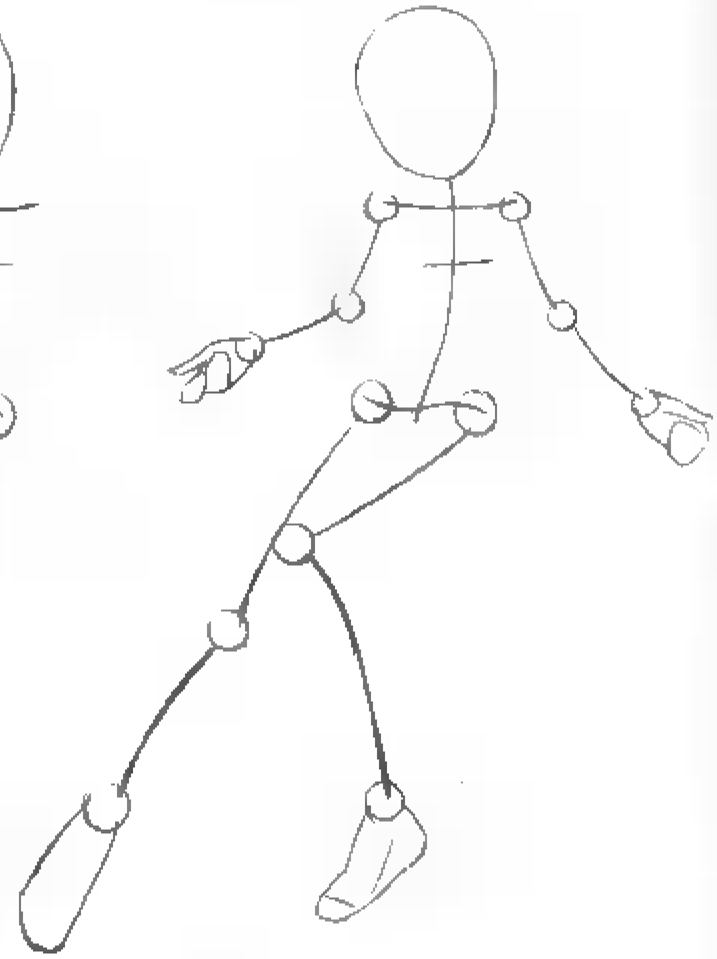


女孩子在下蹲时，膝盖不会分得太开，也不会用手肘架在大腿上，一般是用手掌扶住大腿或撑在地上保持身体平衡。

躺姿







1 画出人物的头部和上半身的主要基准线，线条要自然放松。

2 画出人物的下肢，因为透视角度，腿部占全身的比例较大。

3 画出人物的上肢，双手以自然放松的动作放在身体两侧。







4 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓，因为透视上半身相对下半身较短小。

5 画出人物的面部十字线，横线略微向上弯曲。

6 给人物添加头发，发辫自然随意地铺在地上。







7 给人物添加服装，布料要沿着身体的线条垂到地面上。

8 按照面部十字线给人物添加五官。

9 在另一张纸上描出人物全身的主要线条。





10 用排线描出人物的睫毛，浓密厚实的睫毛可以使人物的眼神看起来比较迷蒙。





11 用细密的排线给人物的眼珠填色。





12 用有渐变效果的排线强调人物眼睛的质感和光泽。



13 细化人物的头发，并添加分散的细碎发丝，表现出躺下时头发的随意状态。



14 给人物的服装添加衣褶，胸腹部斜向上的衣褶可以表现出身体扭动的状态。



15 给人物的服装添加镶边和花纹，服装的镶边要沿着衣褶发生变化。

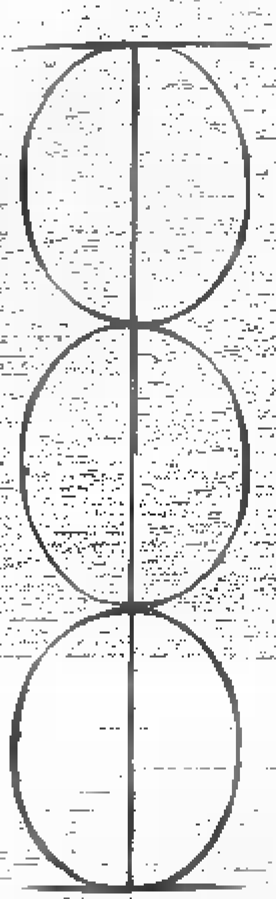


16 给人物的身体和服装添加阴影，靠近地面的部分阴影较重，相反则较浅。完成。

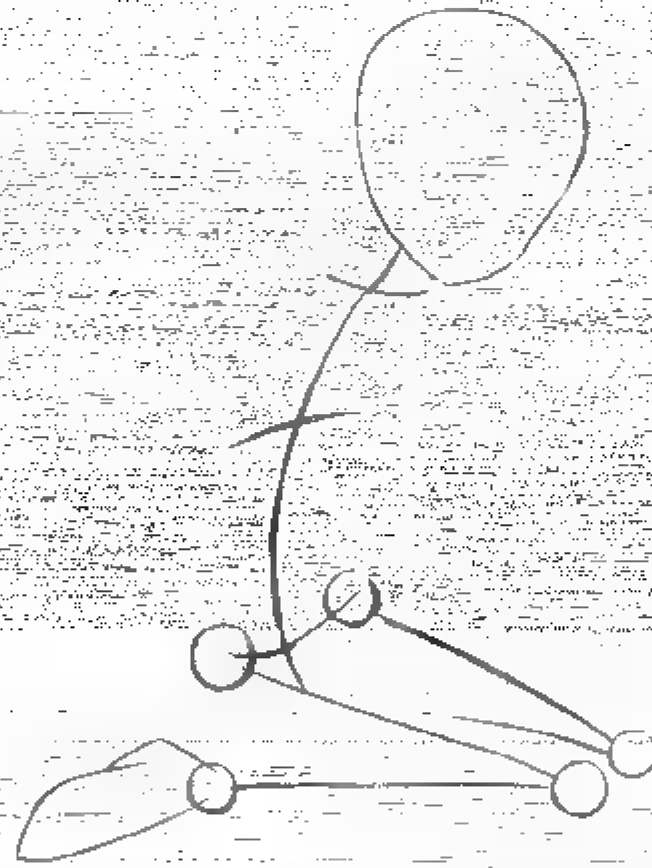


绘制躺着的人物时，一般都会带有比多变且较大的透视，在绘制时注意肢体的相互遮挡。

跪姿



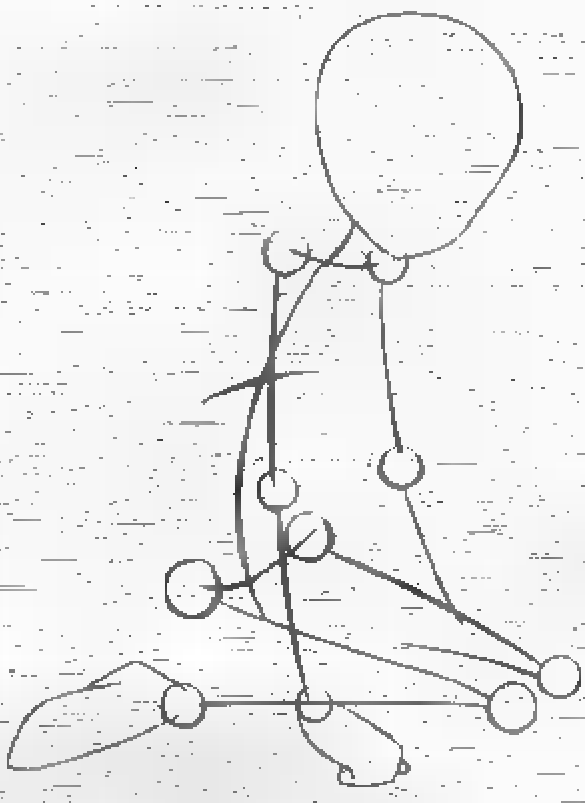




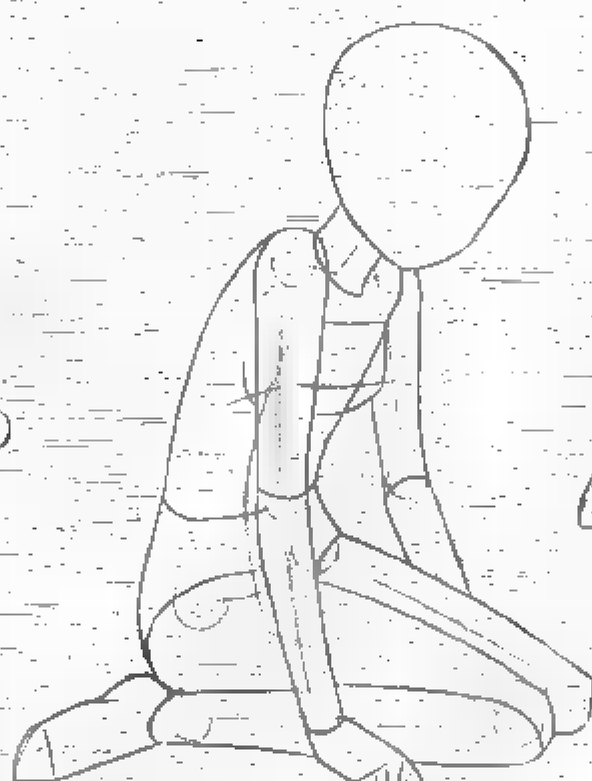
1 画出人物的头身比，人跪在地上的时候，整个身体大约3个头身。

2 画出人物的头部和上身的基准线，头部向前倾，脊柱微微弯曲。

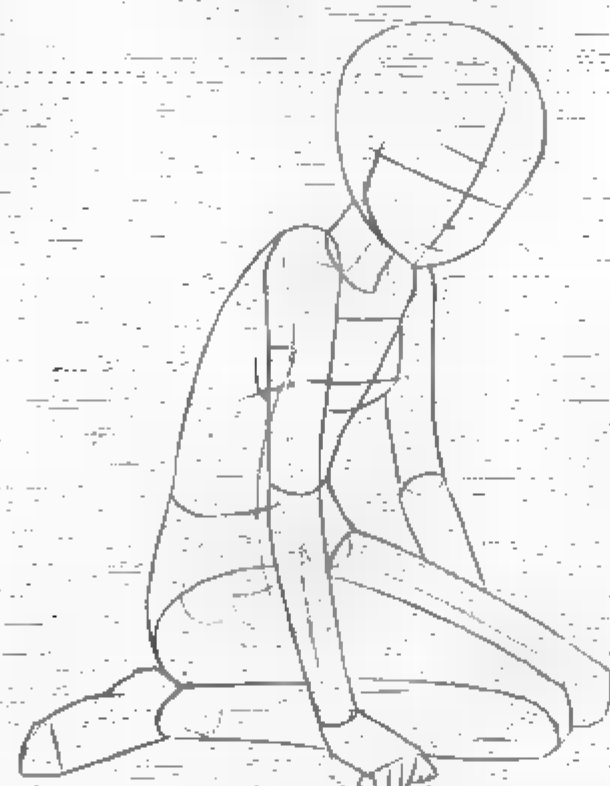
3 画出人物的下半身，因为右腿的遮挡，左腿画出基本形状，可以不画左脚。



4 画出上肢，因为高度，双手微微弯曲撑在地上。



5 根据骨骼结构画出人物的身体轮廓，注意肢体之间的相互遮挡。



6 画出面部的十字线确定人物的五官位置。



7 用概括的直线画出人物头发的大致轮廓。



8 根据面部十字线画出人物的五官，配合人物的动作，描绘出人物没睡醒的迷糊表情。



9 给人物添加服装，一条肩带从肩膀上脱落也可以增加人物迷糊的气质。



10 在另一张纸上描绘出人物面部和五官的轮廓。



12 描绘出人物的头发，脑后的头发成卷曲状搭在肩膀上。



11 细化人物的眼睛，用浓密的睫毛和水灵的黑眼珠衬托人物迷糊的神情。



13 用较细较密的线条细化人物的头发，增加人物的柔软气质。



14 描出人物的全身轮廓，线条要画的平顺柔软。



15 给人物的服装添加褶皱，长而稀疏的线条可以表现出服装布料的柔软质感。



16 给人物整体添加阴影，阴影的面积和深浅要适当，以免破坏整个画面的柔和感。完成。



礼仪端正的跪坐时，大腿要整个叠在小腿上，膝盖微微分开，双臂反转地放在大腿上。



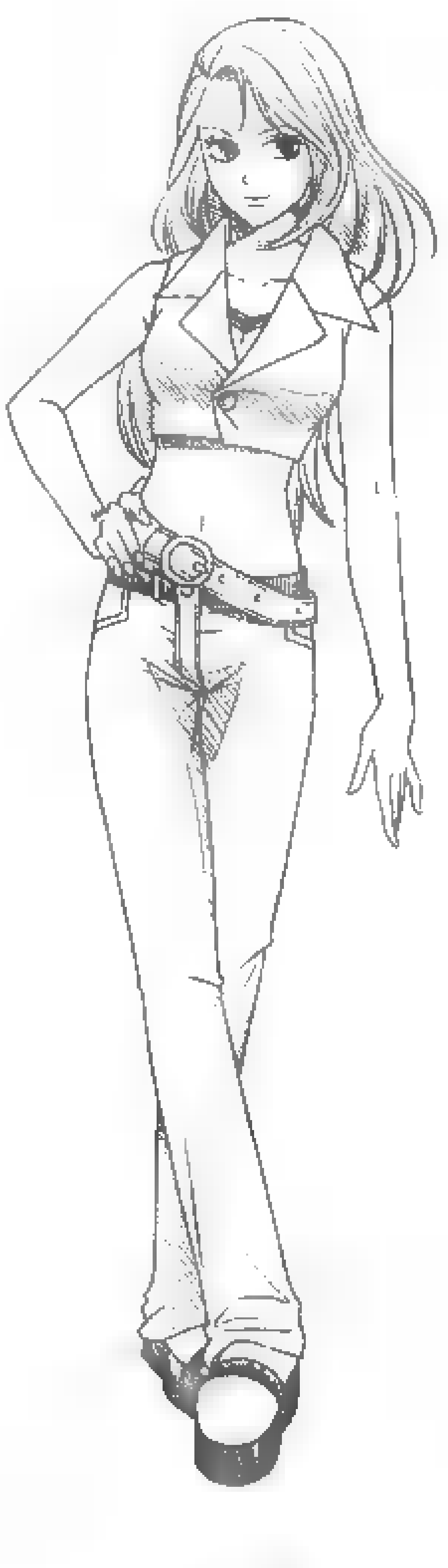
漫画人物服装的经典案例

Lesson 01 绘制服装的基本方法

服装的种类繁多、款式多样，材质和缝纫方式更是各有不同，但只要掌握服装的基本构成要素，就可以设计绘制出各种适合漫画角色的服装来。

服装的基本种类

服装有很多款式、风格和质地，在漫画中，只有穿在角色身上，服装才能起到丰富画面、展现人物魅力的作用，因此这里我们按照服装穿在漫画人物身上展现的效果将服装分为以下几类。



紧身型

服装裁剪贴身，展示人物身材，很多紧身款式同时比较暴露。



宽松型

基本为大片布料的组合，看不出穿着人的身材。



组合型

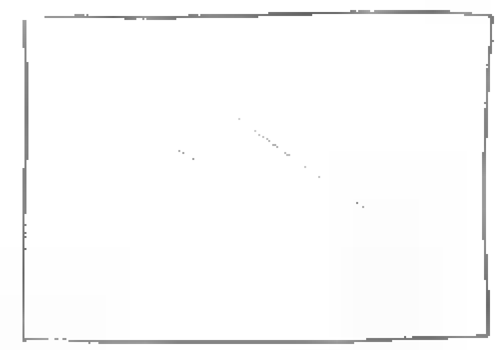
贴身服装与宽大服装搭配，形成对比效果，是比较常见的类型。

构成服装的基本要素

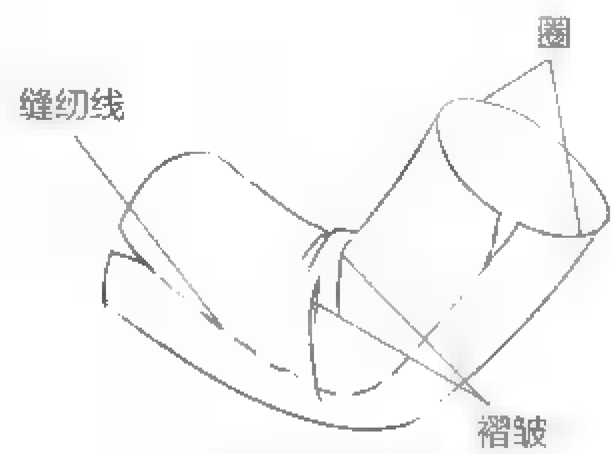
服装的设计种类有很多，但无论什么服装基本都是由三个要素构成的，即连接布料的缝纫线、袖口或下摆形成的圈，以及人物做出动作时布料因折叠或拉伸产生的褶皱。



构成服装的三个基本要素



一块布料



服装的一部分



服装绘制的失败案例

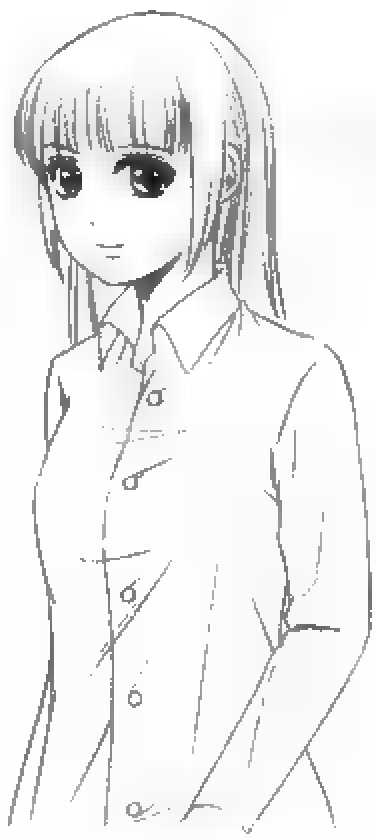


将人体看做有圆角的长方体，四肢看做是圆柱体，服装就是包卷在这些几何体上的布。

服装的褶皱与材质的基本知识

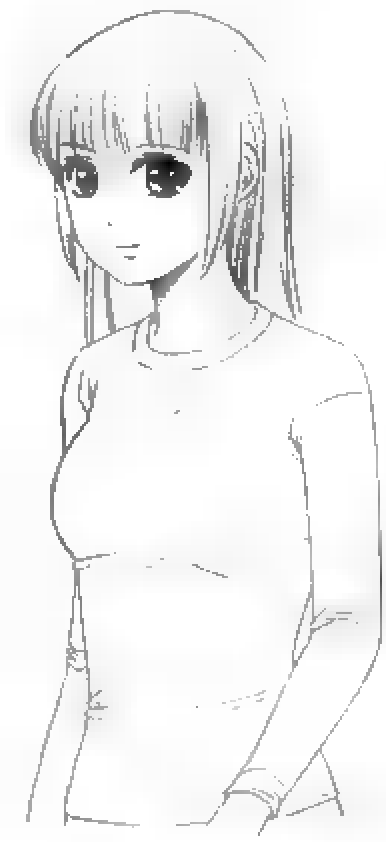
衣服在不同的状态下会产生不同的皱褶，不同的布料也会有不同的皱褶变化，皱褶能够体现出人物的身材以及运动状态，下面我们来看看各种布料及不同状态下的皱褶表现。

不同布料的褶皱表现



衬衫

衬衫的布料柔软，褶皱线条较长、较直，在胸部处容易产生拉伸皱褶。



长袖T恤

棉质T恤比较贴身，褶皱相对较多，在身体线条转折的部分褶皱短而密集。



毛衣

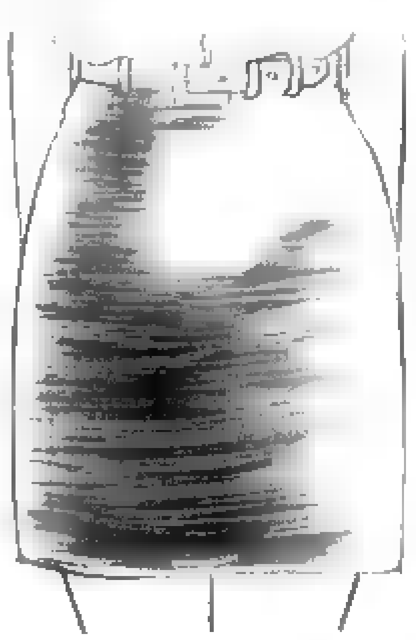
毛衣比一般衣服厚，不易变形，褶皱之间距离较大，褶皱线条是短弧线以表现厚度。



夹克外套

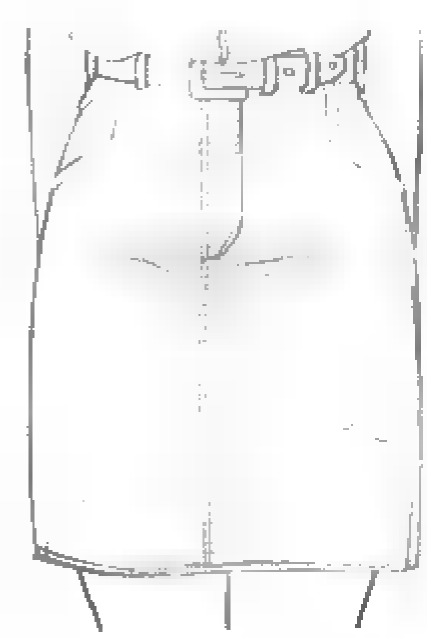
硬质布料的外套皱褶比较硬朗，在关节处的皱褶较多，皱褶会交叠延展到周围。

不同布料的材质表现



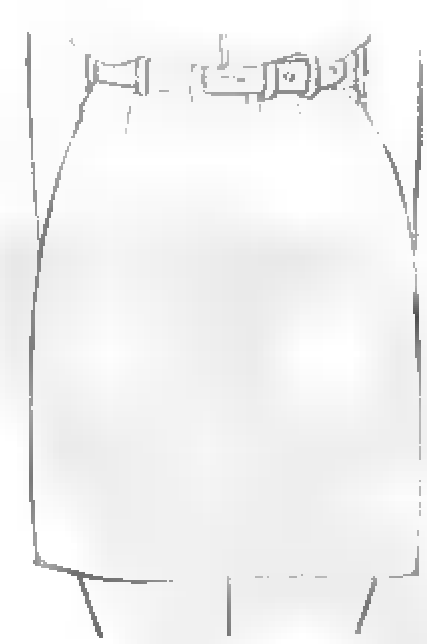
皮质裙子

皮质的料子有较强的反光性，表面光滑，裹在身上能显现出身体结构。



牛仔布裙子

牛仔裙褶皱较少，可以使用斜向和横向的排线表现布料纹理。



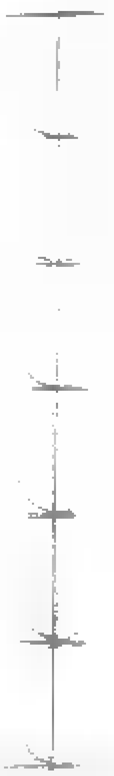
棉布裙子

棉布质地轻薄，与身体很服帖，多数是垂坠皱褶。

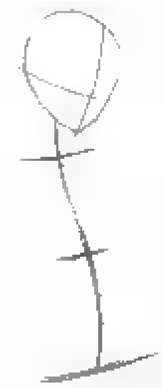
Lesson 02 日常服装的绘制案例

日常服装是最常见也是种类最多的服饰，绘制时既要注意符合人物个性，又不能过于夸张。

时尚服饰



1 用直线和等大的椭圆确定人物的头身比。



2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和胸线。



3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



4 用上一步骤的方法画出人物的上肢。



5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位置，并描绘出胸部轮廓。



7 画出头发以及人物服装的简单轮廓。



8 描绘出人物眼睛的大致形状。



9 仔细描出人物的脸型、五官和颈部。



10 描出人物的睫毛，给眼睛填底色。



11 用橡皮擦出眼睛的高光。



12 描画出人物的头发。



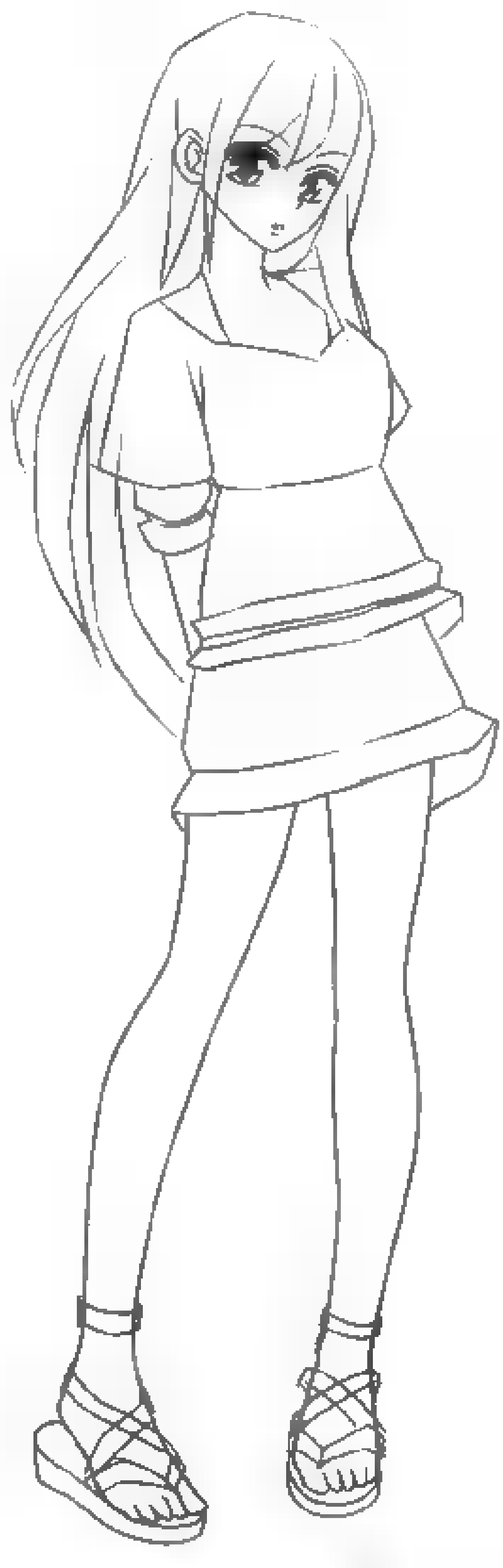
13 画出人物的上衣。



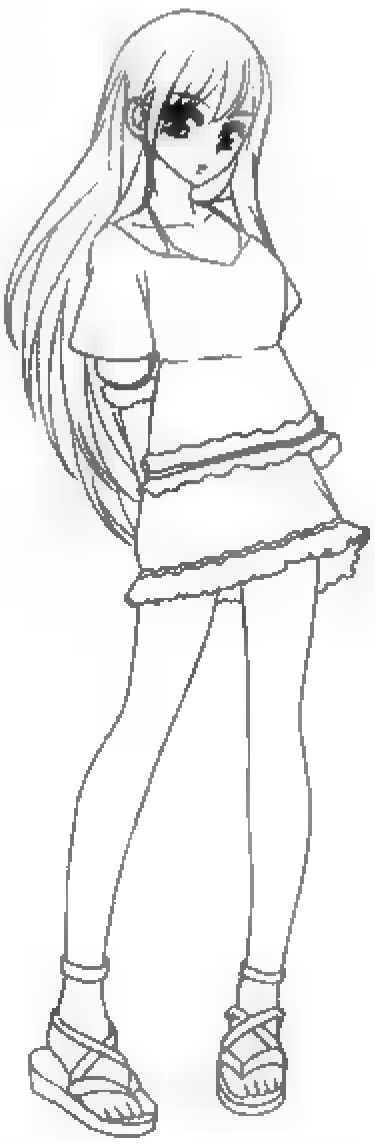
14 画出人物的腿部和脚部。



15 给人物的脚上添加鞋子。



16 擦掉草图的多余线条。





简单的发束。



用两侧密集中间稀疏的细线表现头发的质感。

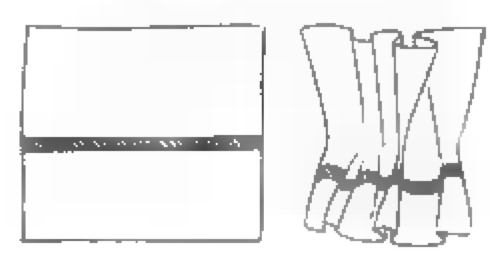




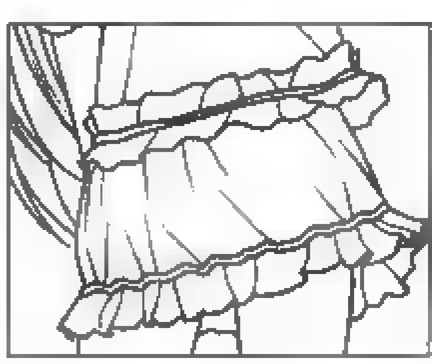
17 另准备一张纸，按照底稿仔细描线。

18 按照上述方法细化人物的头发。

19 给人物的服装添加简单的褶皱。

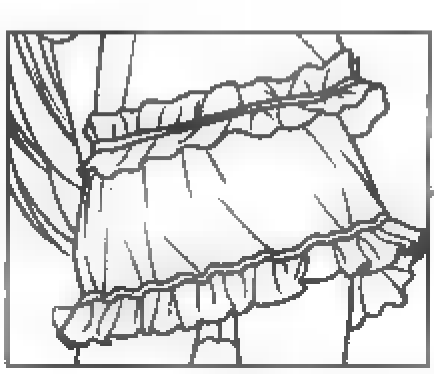


布料上的镶边会随[illegible]褶皱变形。



用表现花边结构的竖线将两侧的边线连接在一起。







画出从缝纫线的一端产生的细碎褶皱。

20 细化服装的花边。

21 [illegible]出衣领和袖口的镶边。



22 填充服装的镶边。



23 用简单的线条确定颈部阴影范围。



24 用斜向直线画出颈部的第一层阴影。



25 用不同角度的斜线画出阴影的渐变效果。



26 给人物整体添加阴影。



27 用分布均匀的排线给人物的服装[illegible]身体添加大面积阴影。

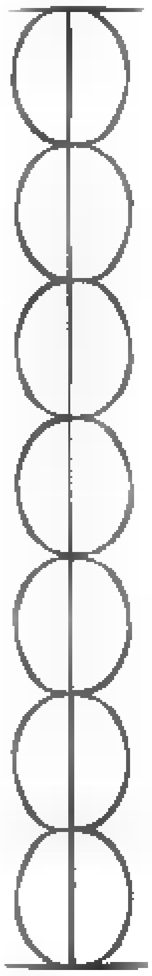


28 用对比强烈的阴影画出鞋子的颜色和质感。完成。

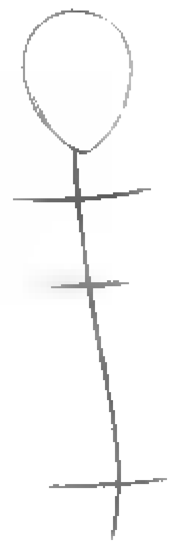


比起日常穿着的时尚服装，参加[illegible]会时的服装相对[illegible]华丽。

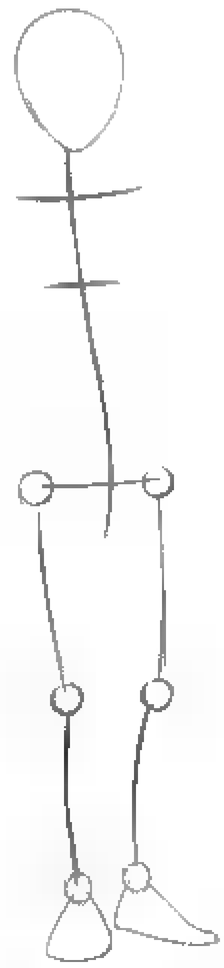
休闲服饰



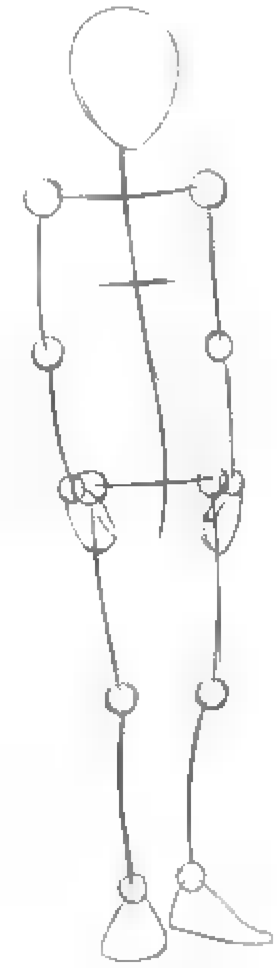
1 用直线和等大的椭圆画出普通男性的7头身比。



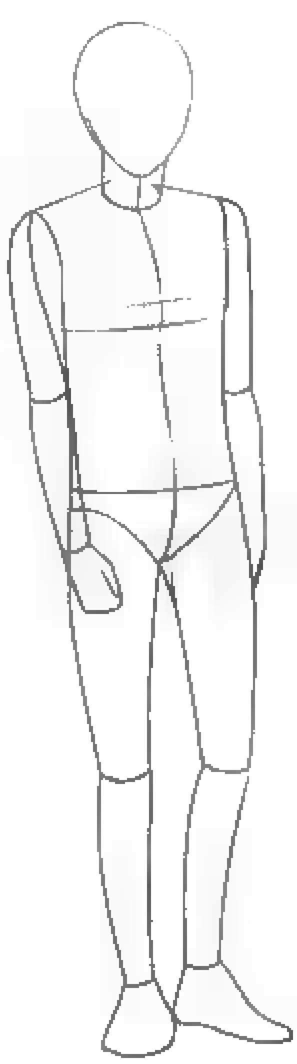
2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和胸线。



3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



4 画出人物的上肢，一只手掌放在裤子口袋的大致位置上。



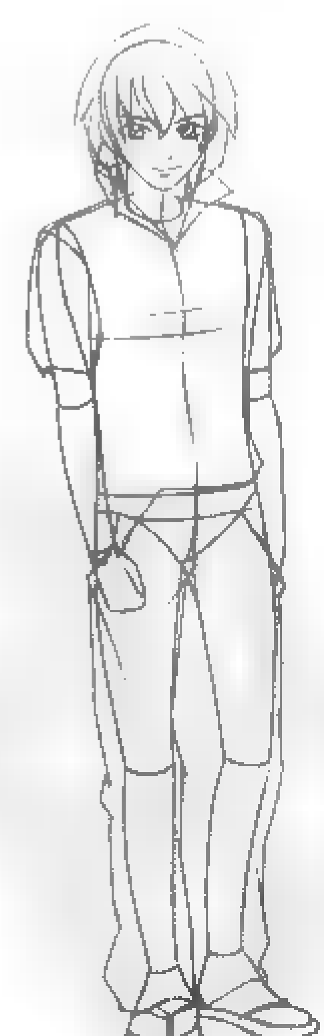
5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位置。



7 画出头发的轮廓以及简单的五官和表情。



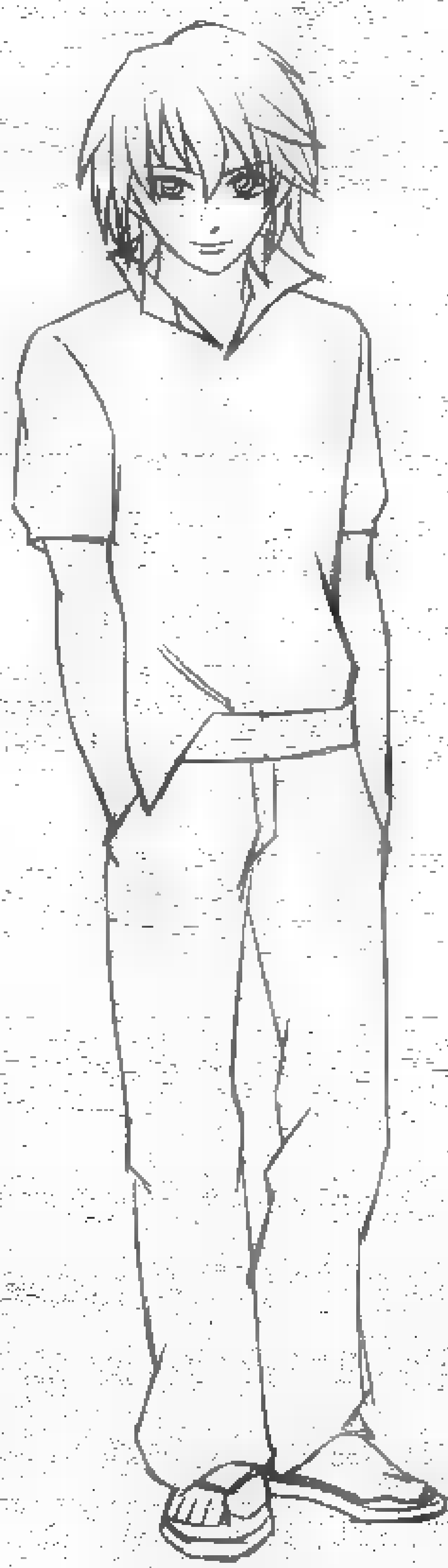
8 用概括的线条画出人物服装的轮廓。



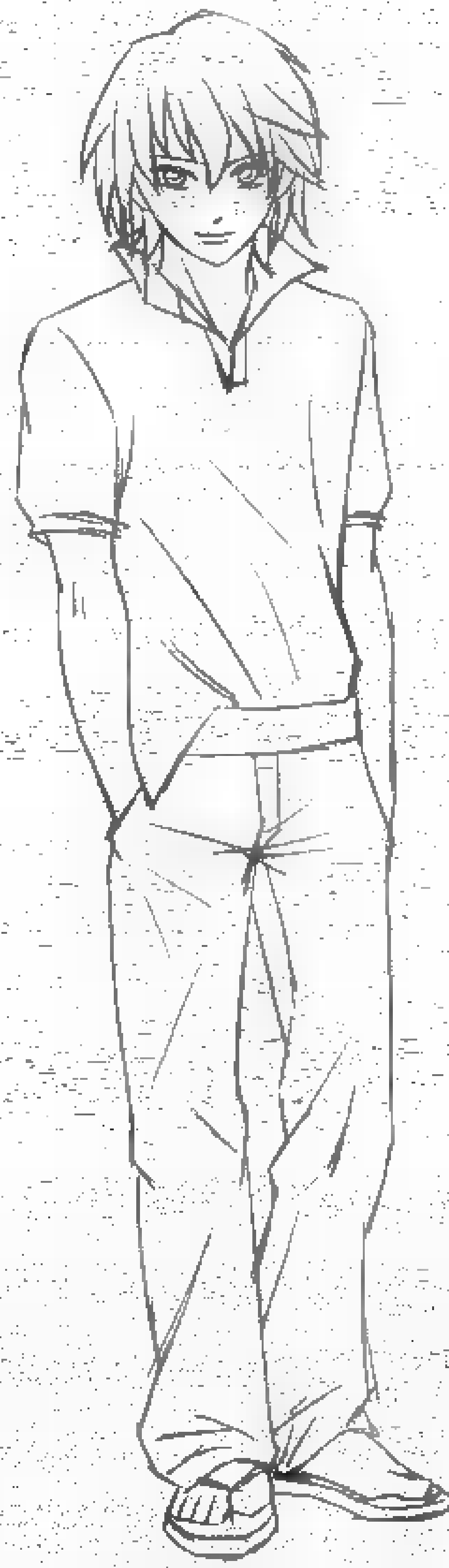
9 仔细描出人物的面部和头发的轮廓以及结构。



10 描画出人物的上衣和手臂。



11 画出人物的长裤和凉鞋。



12 适当添加褶皱，完成草图的基本绘制。



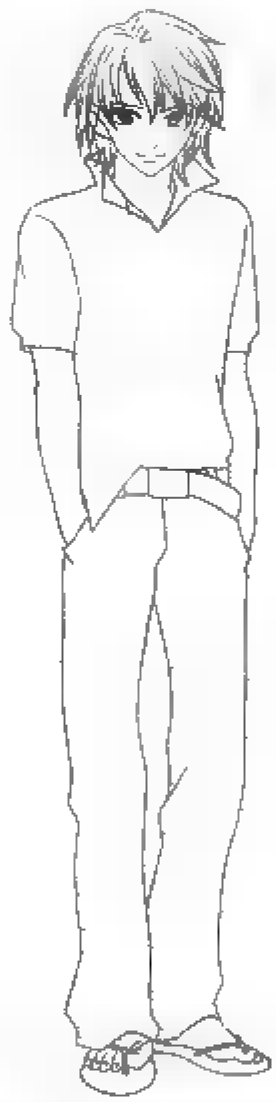
13 在另一张纸上用流畅的线条仔细描出人物的头发、面部和五官轮廓。



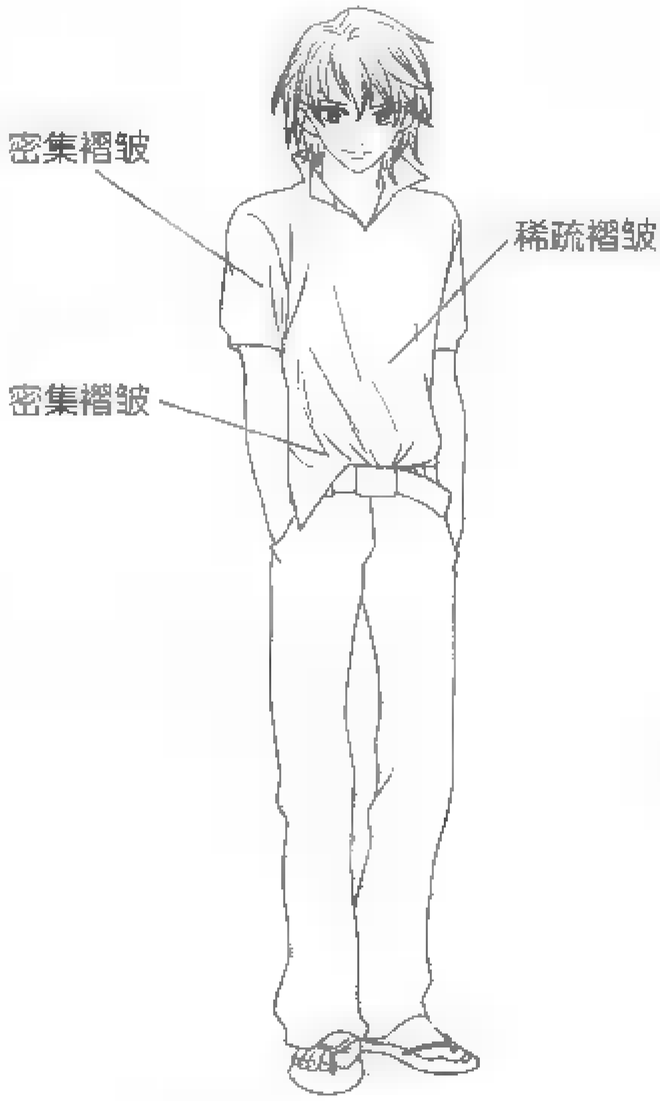
14 细化人物的眼睛，用渐变的排线填充眼珠，并擦出眼睛的高光部分。



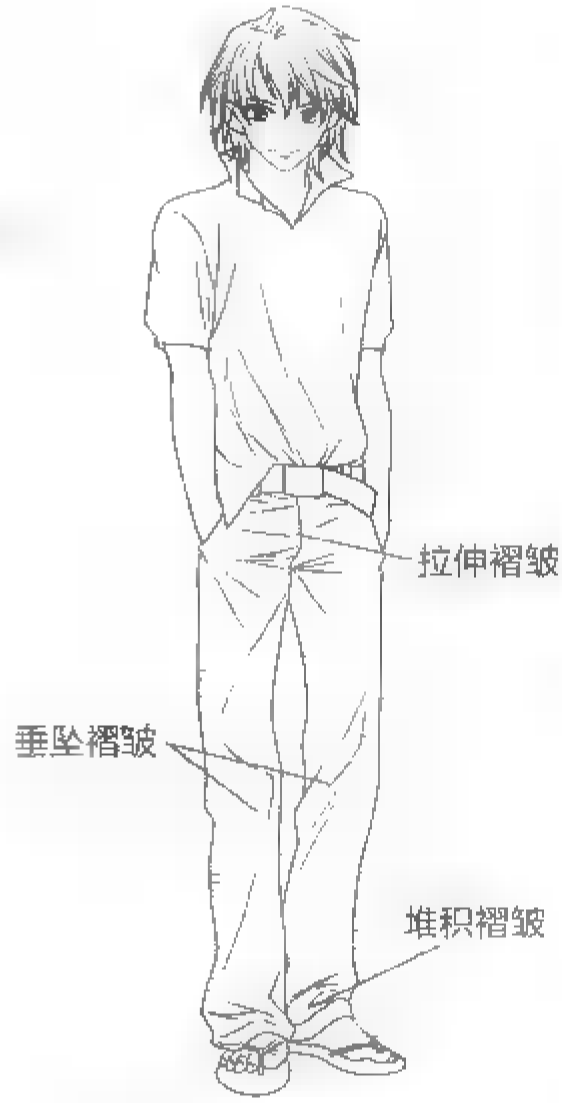
15 用较细的线条细化人物的头发，要表现出头发翘起的质感。



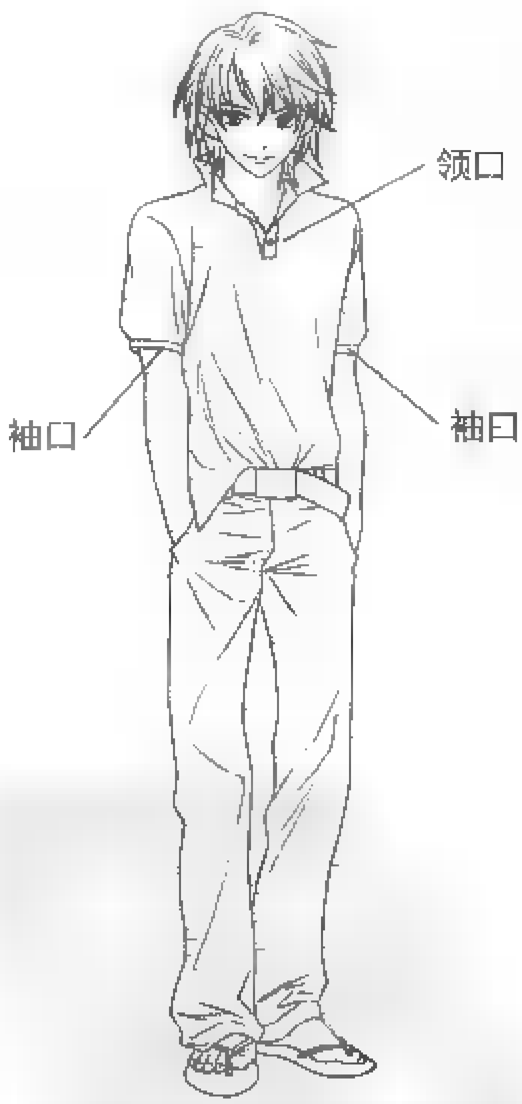
16 描出人物全身服装和四肢的轮廓线条。



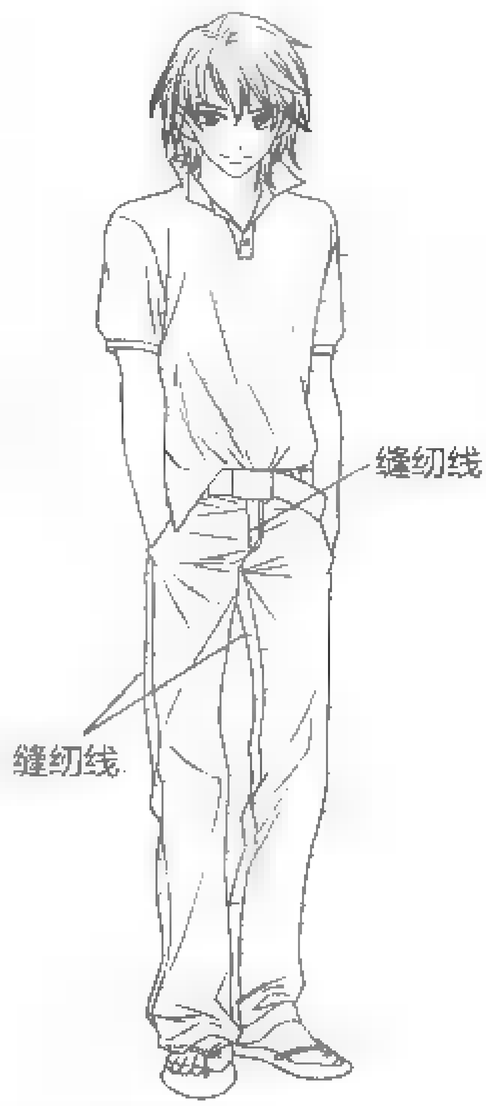
17 给上衣添加褶皱，褶皱主要集中在腰间和腋下。



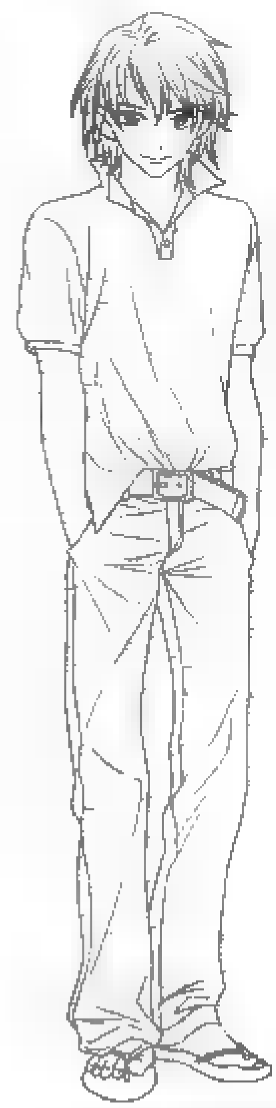
18 给人物的裤子添加褶皱，休闲裤造型较宽大，褶皱多为斜向下方的垂坠。



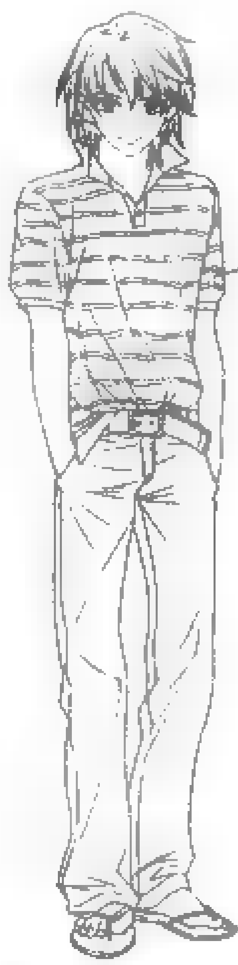
19 给人物上衣的领口和袖口添加细节。

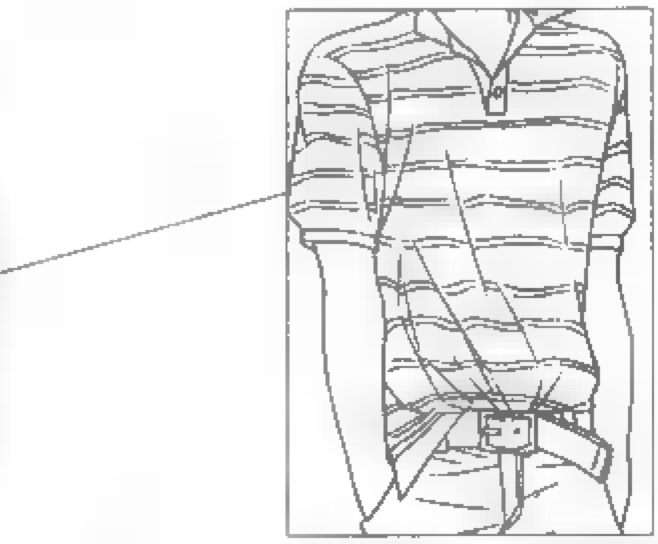


20 给人物的长裤添加缝纫线，缝纫线的走向随着裤子的形状和褶皱发生变化。

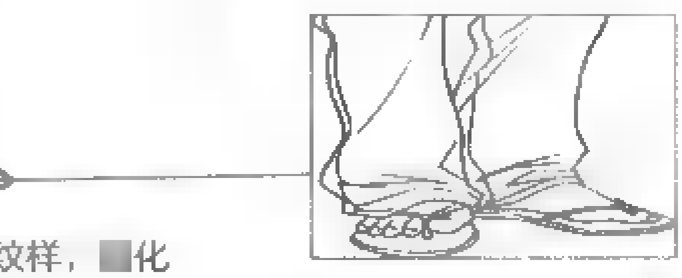


21 细化人物腰间的皮带。





在衣褶处条纹的线条要断开，以免出现过多交叉线使画面杂乱。

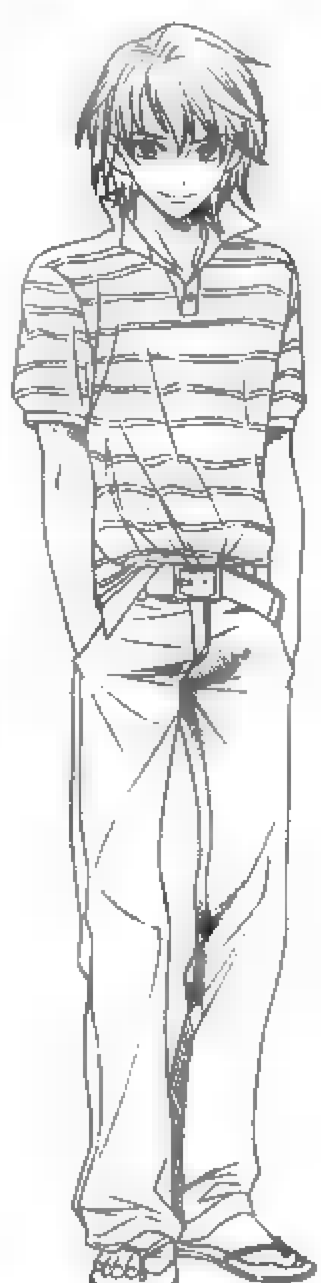


22 给上衣添加条纹纹样，[illegible]化凉鞋。

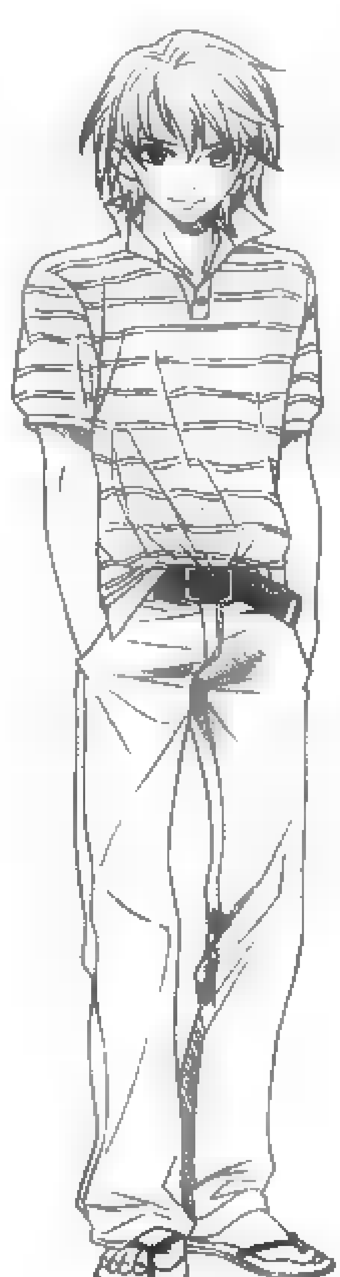
表现出凉鞋鞋底的厚度。



23 给人物的颈部和手臂添加适当的阴影。



24 给人物的服装添加阴影，加强画面的层次感。



25 填充皮带和鞋带。完成。

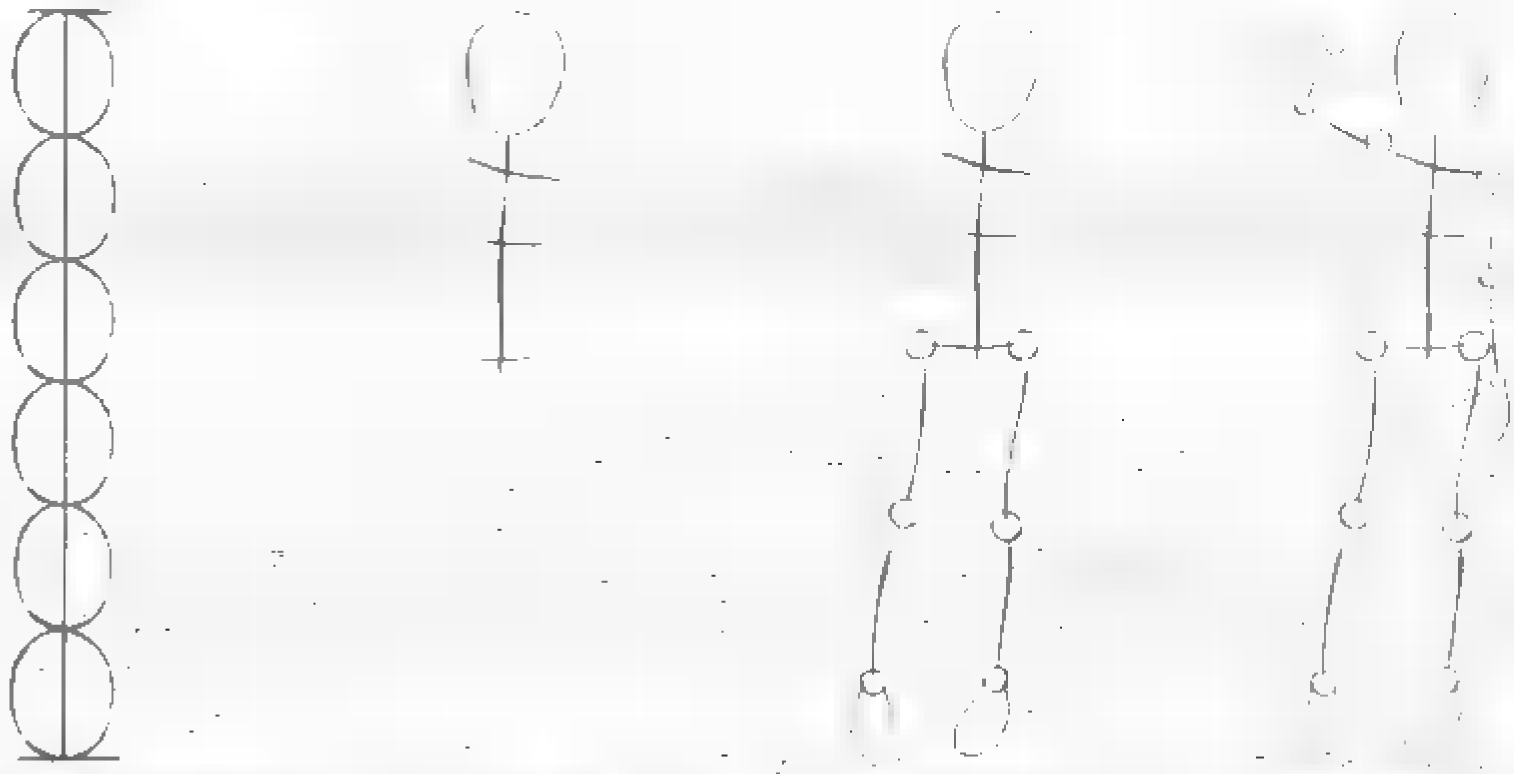


年龄较小的正太穿着大号的休闲装可以形成对比，大小反差能将人物衬托的更可爱。

Lesson 03 校园服装的绘制案例

校服是最主要的校园服装。校服的设计一般比较正规，款式大致相同，绘制时注意细节的把握。

水手服

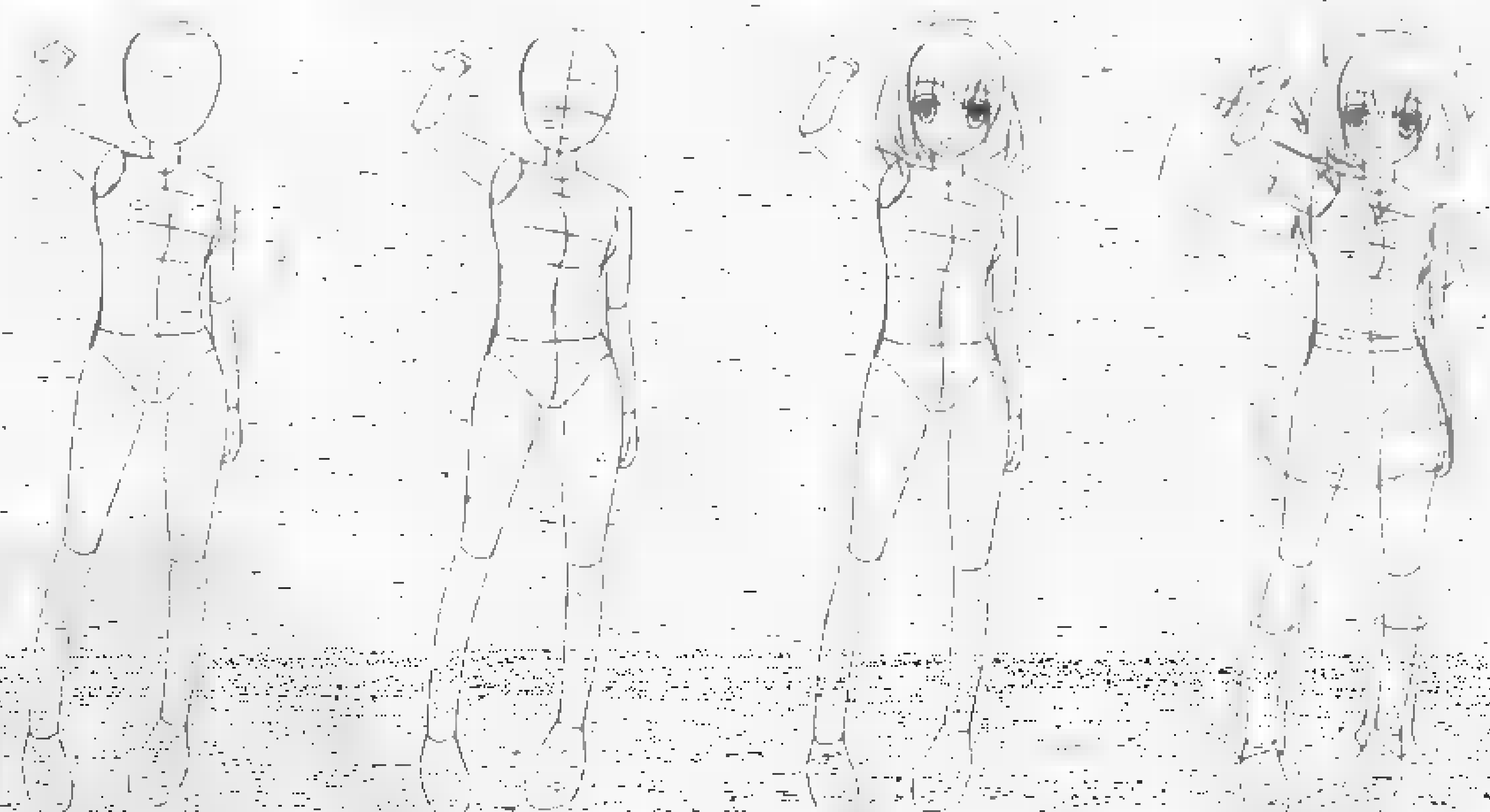


1 用直线和等大的椭圆画一个普通女孩的6头身比例。

2 画出人物的头部轮廓、颈椎线，分出肩线和胸线。

3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。

4 画出人物的上肢，表现出人物上肢的基本动作。



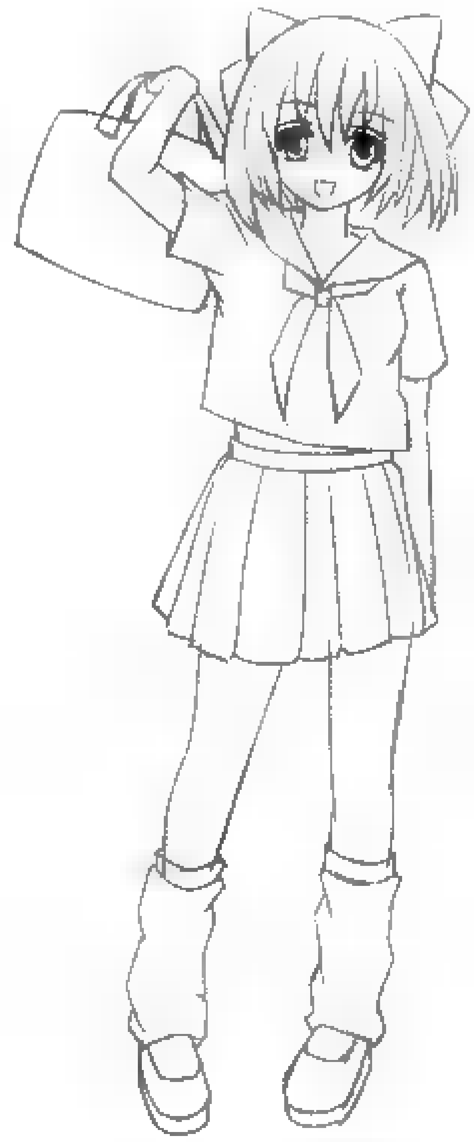
5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。

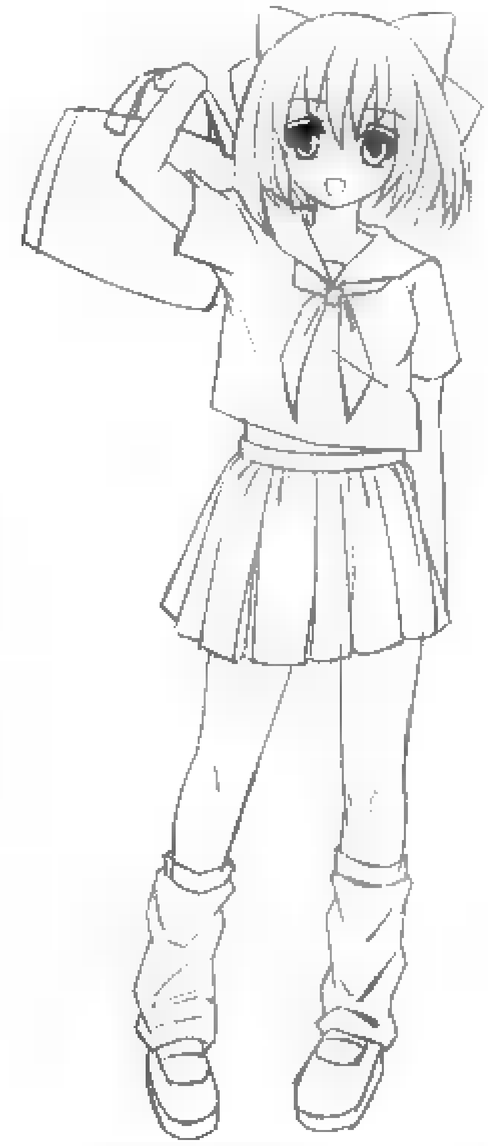
6 根据十字线确定五官位置。

7 画出头发的大致轮廓和五官的表情。

8 用直线描出水手服的轮廓，并在人物手上添加书包。







9 仔细描出人物的面部五官和头发。

10 描出人物的全身和书包。

11 适当添加褶皱，完成草稿的绘制。



12 在另一张纸上仔细描出人物的头发和面部五官。



13 用浓密的排线画出人物的上下睫毛，并加重黑眼珠的轮廓线。



14 用有渐变效果的排线填充人物的黑眼珠。



15 用橡皮擦出眼睛的高光，使人物看起来更有神采。



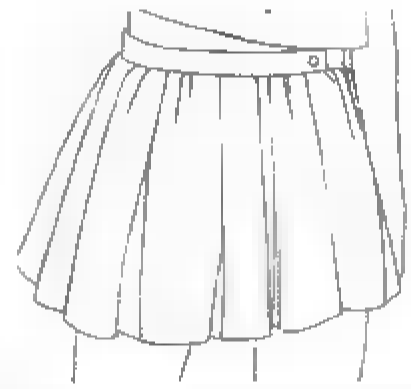
16 用流畅的线条描出人物全身的主要轮廓线。



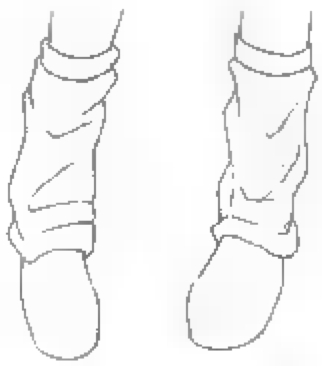
17 给上衣添加褶皱，因为举手的动作，布料从肋下向肩膀扯起。



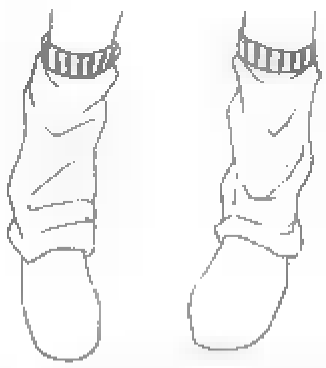
18 给水手服上衣的领子和袖口添加镶边。



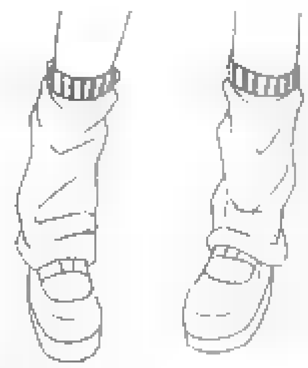
19 细化水手服百褶裙的遮挡缝纫褶。



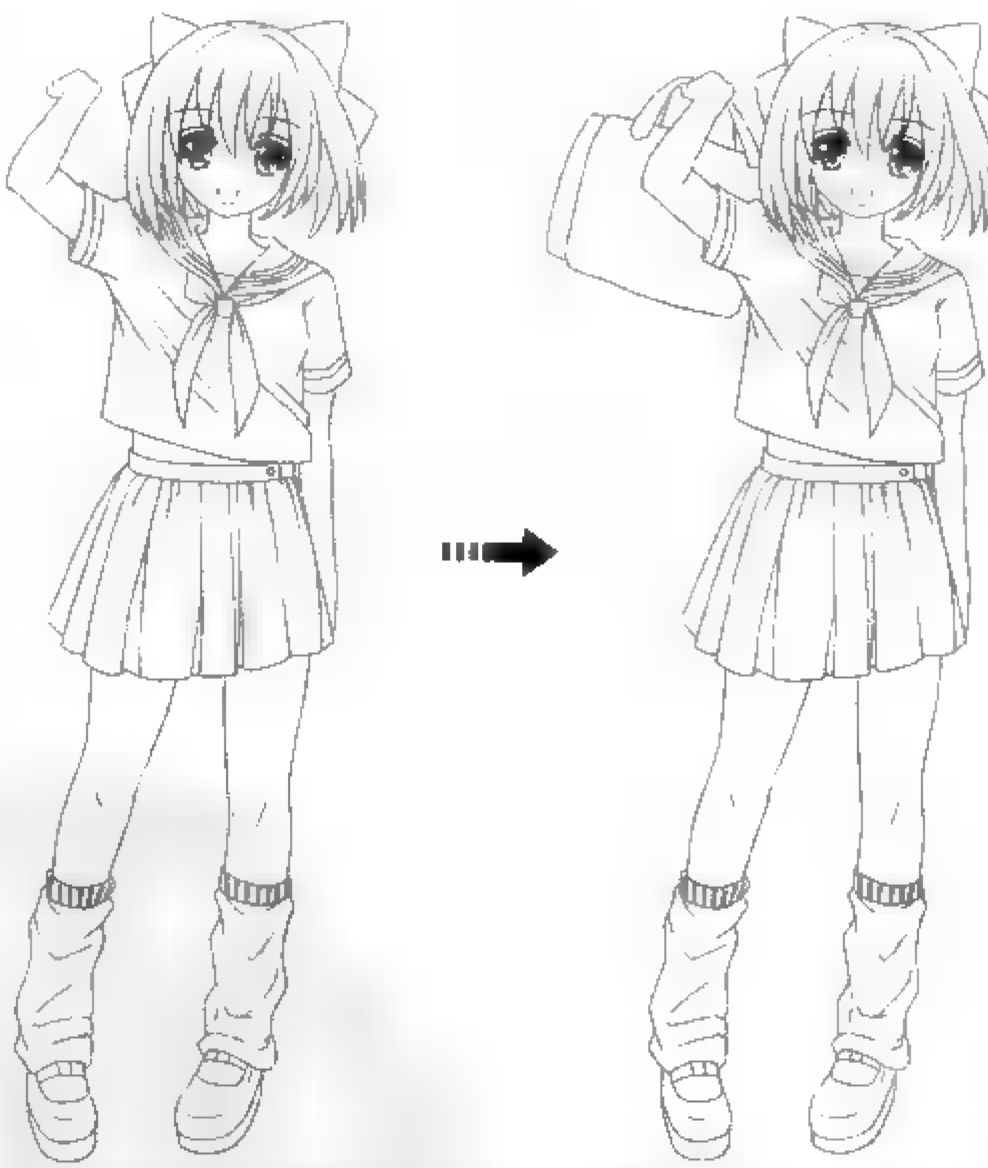
20 给泡泡袜添加褶皱，堆积在脚面上的布料呈向上弯曲的状态。



21 给泡泡袜的袜口添加宽松紧边。



22 细化皮鞋的结构。



23 给人物举起的手上添加书包，注意人物和道具之间的遮挡关系。



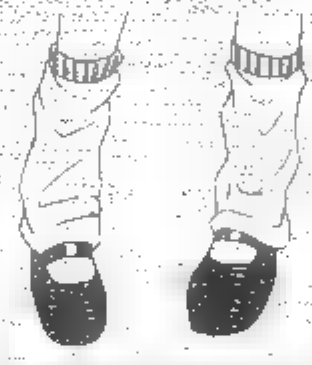
24 细化书包，画出书包侧边口袋等结构，并添加造型可爱的挂件作为装饰。



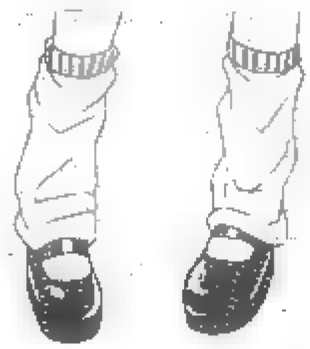
25 用整齐细密的排线填充水手服的衣领、袖边和裙子。



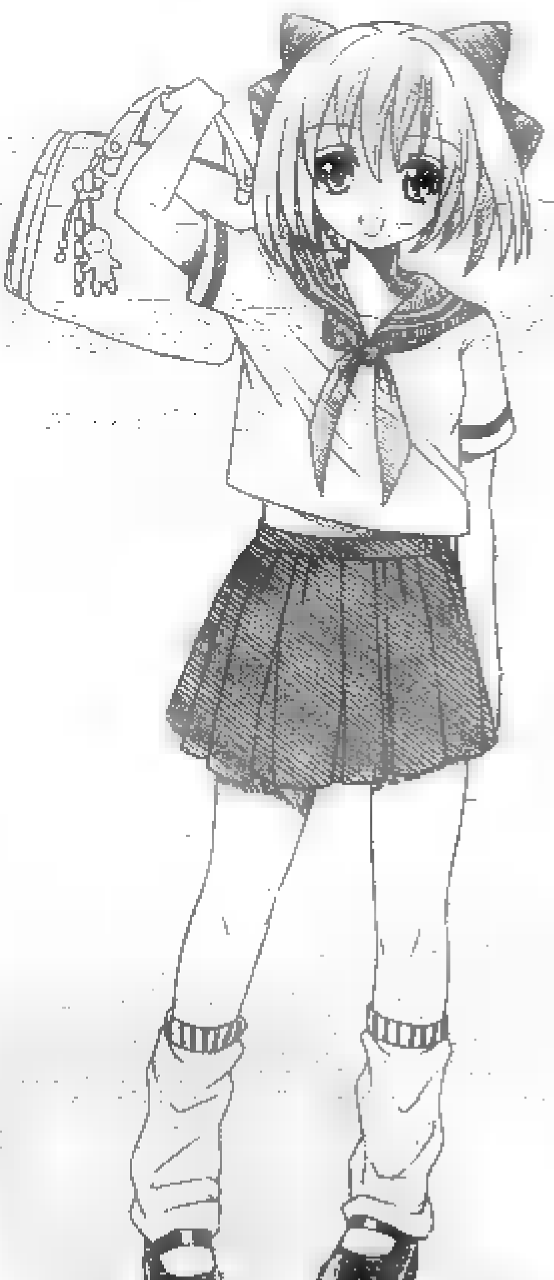
26 给领巾和蝴蝶结添加排线。



27 用浓密的排线填满皮鞋。



28 用橡皮擦出皮鞋鞋头和边缘的高光。



29 给人物的面部和身体添加阴影，增加画面的立体感和层次感。

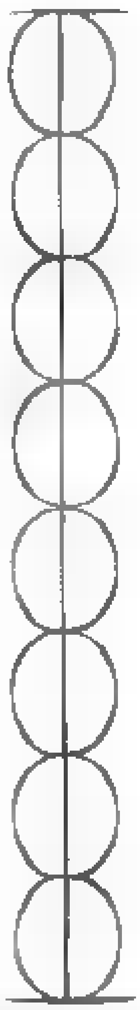


30 给服装和书包添加阴影。完成。

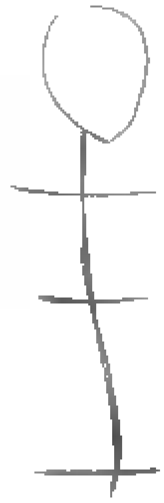


不同的季节有不同款式的水手服，秋冬季节的水手服为长袖，裙子相对也较长，女学生会在裙子里面穿上紧身裤或长筒袜来保暖。

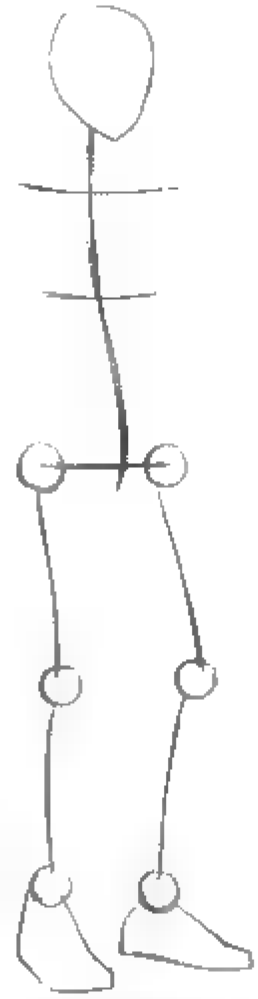
立领制服



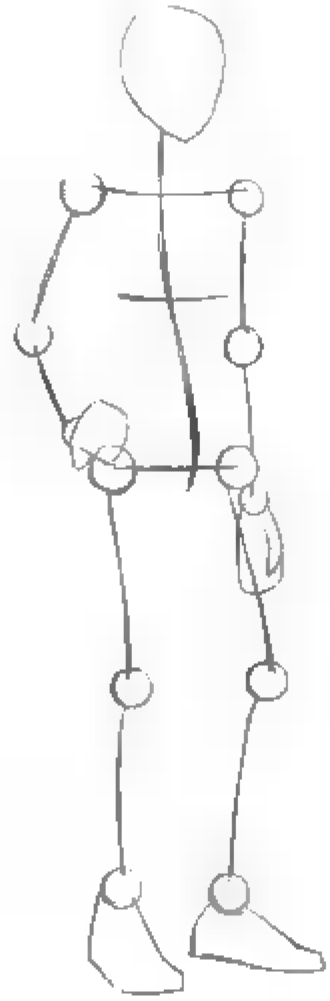
1 用直线和等大的椭圆画出高挑男生的8头身比例。



2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和[illegible]线。



3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



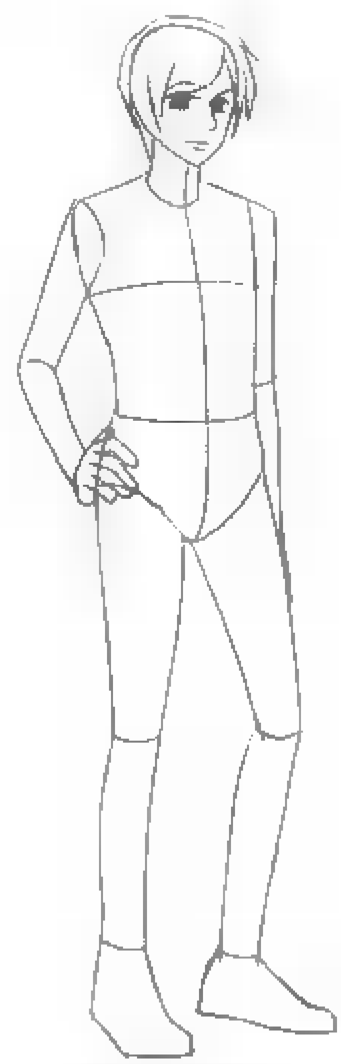
4 画出人物的上肢，叉[illegible]的手位于髋关节处。



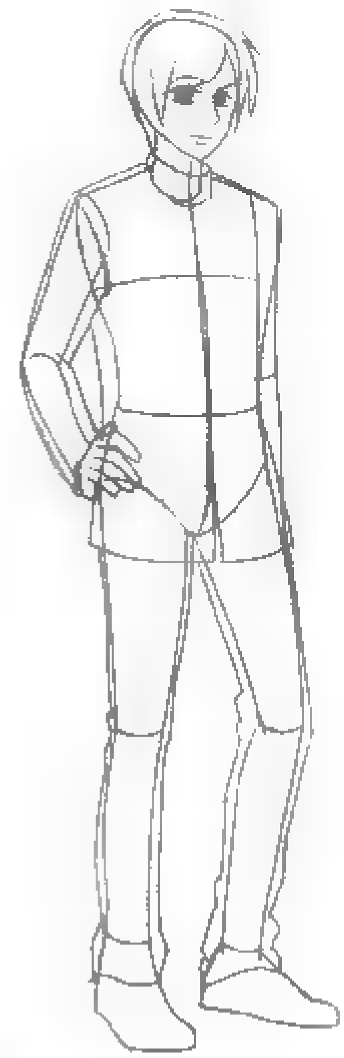
5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位置。



7 画出头发的轮廓以及简单的五官和表情。



8 用概括的线条画出立领制服的大致轮廓。



9 用平直的线条大致描出人物的全身，完成草稿。



10 在另一张纸上仔细描出人物头部的基本轮廓。



11 用细密的排线填满人物的眼珠。



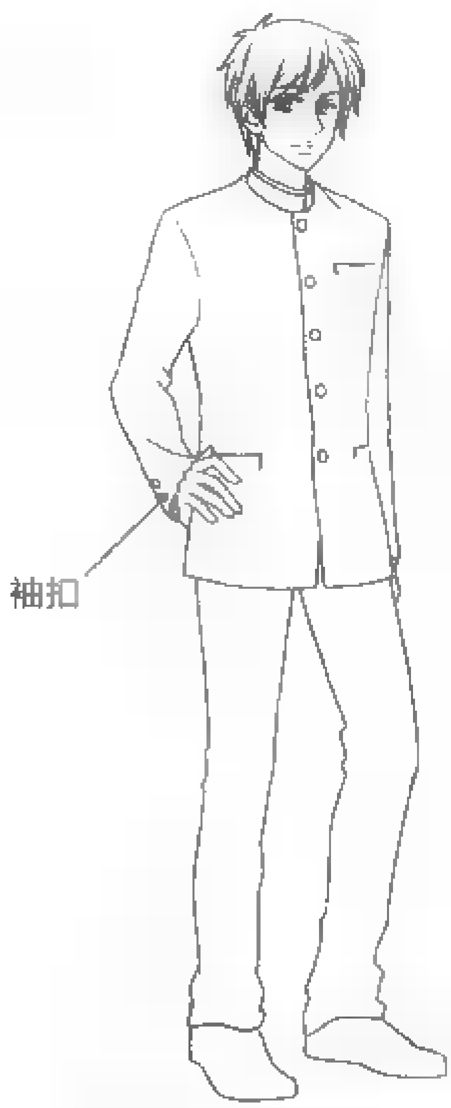
12 用橡皮擦出眼睛的高光。



13 用细线细化人物的头发。



14 描出人物的全身轮廓，立领制服的布料较硬，线条要平直有力。



15 给立领制服添加纽扣和口袋，立领制服的纽扣一般是5颗，3个口袋分别位于胸前和腰间。



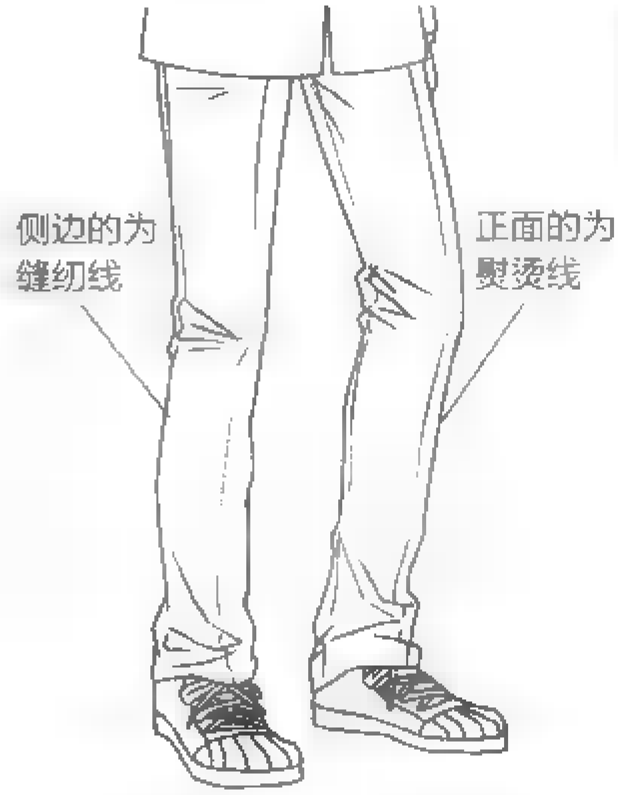
16 给人物的制服添加褶皱，立领制服的褶皱比较细密，主要集中在关节位置。



17 细化人物的鞋子，学生一般穿着方便行动的运动鞋。



18 给上衣的肩部添加缝纫线。



19 给制服裤子添加缝纫线和熨烫线。



20 给人物的颈部添加阴影。



21 给人物的全身添加阴影。完成。

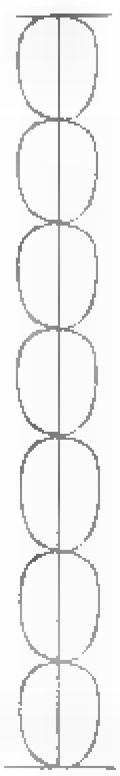


立领制服给人比较刻板的印象，在绘制外形帅气、气质潇洒的角色时，可以将衣襟敞开，裤脚塞到鞋子里。

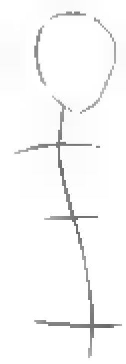
Lesson 04 民族服装[redacted]绘制案[redacted]

不同的[redacted]家[redacted]不同的历史[redacted]文化，同时产生了[redacted]自不同的服饰文化。漫画[redacted]的各种民族服装都是非常具有特色和代表性的，下[redacted]们就来介绍几种民族服装。

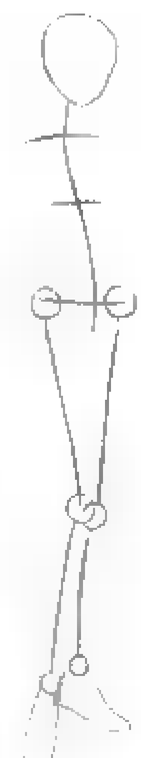
旗袍



1 用直线和等大的椭圆画一个高挑女性的7头身比例。



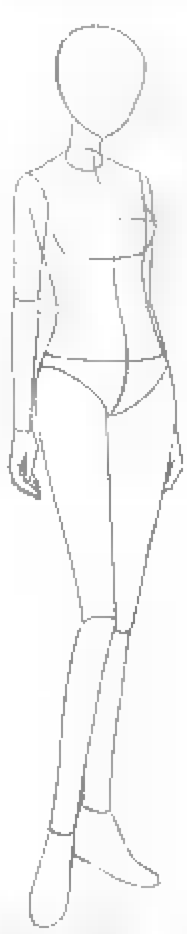
2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和[redacted]线。



3 用直线表现骨骼，圆圈[redacted]现关节，画出人物的下肢。



4 画出人物的上肢，表现出人物基本动作。



5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位[redacted]。



7 画出头发的大致轮廓和五官表情。



8 用直线描出旗袍的基本轮廓。



9 在另一张纸上仔细描出人物的头发和面部五官。



10 用浓密的排线画出人物的上下睫毛，并细化人物的眼珠。



11 用细线描出人物头发的发丝，增加头部的精细度。



12 用平滑清晰的线条描出人物躯体的轮廓。



13 画出旗袍衣领以及衣领和袖口的镶边。



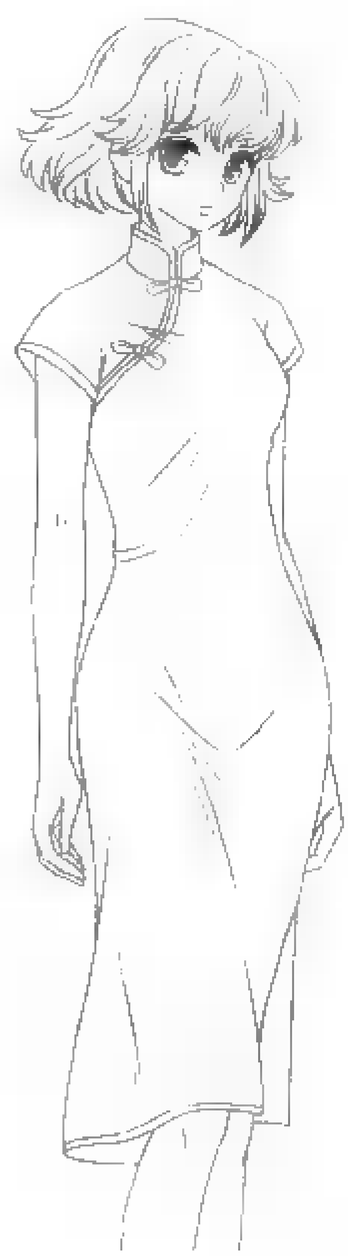
14 画出旗袍褶皱，褶皱线条要沿着身体结构走向。



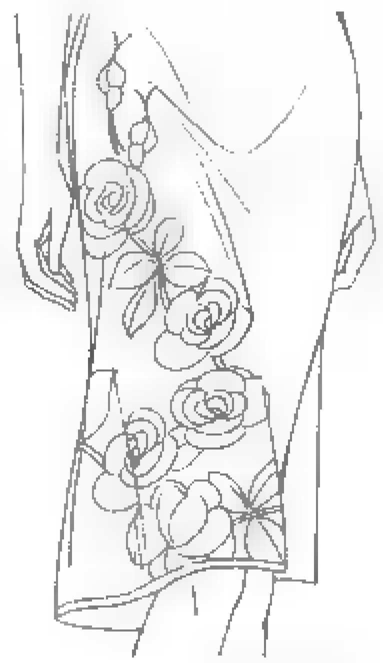
15 细化人物肢体的关节。



16 画出旗袍的纽扣——盘扣，盘扣由扣坨和扣带组成，并与领子垂直。







17 在旗袍的裙摆上添加具有中国传统风格的花卉纹样。



18 在人物的头上添加头饰。



19 用铅笔排线分别给头饰、服装纹样和鞋子填色。



20 给人物的身体添加阴影。



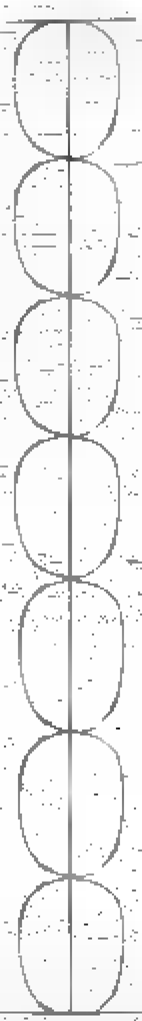
21 给人物的整体添加阴影。完成。

拓展案例

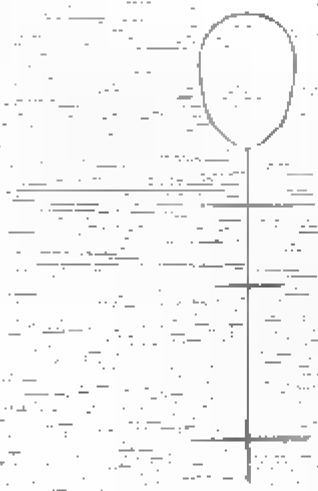


旗袍有很多款式，区别一般在于衣袖和裙摆的长度不同，尝试多种组合，绘制出各种样式的旗袍。

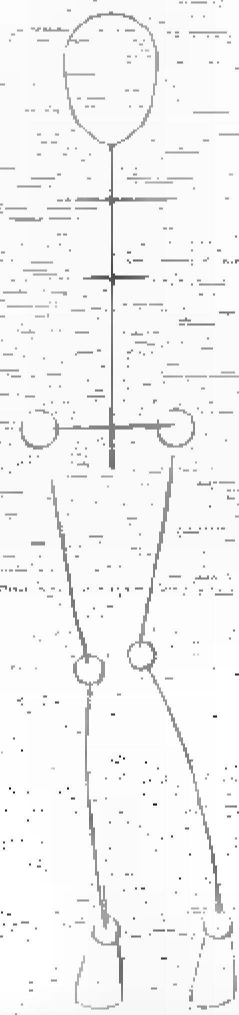
汉服



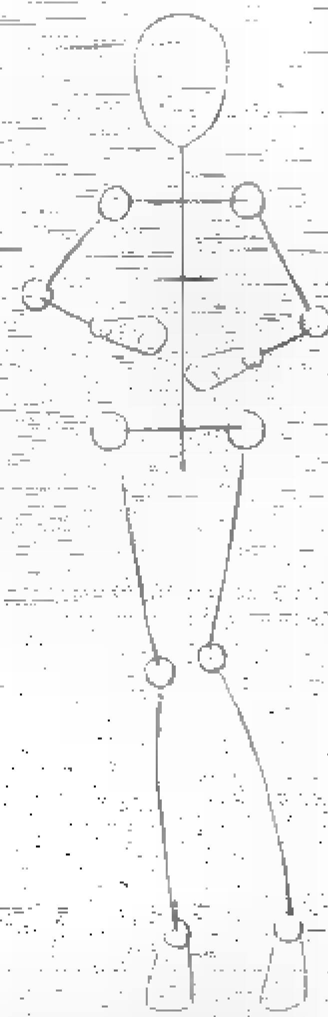
1 用直线和等大的椭圆画一个高挑女性的7头身比例。



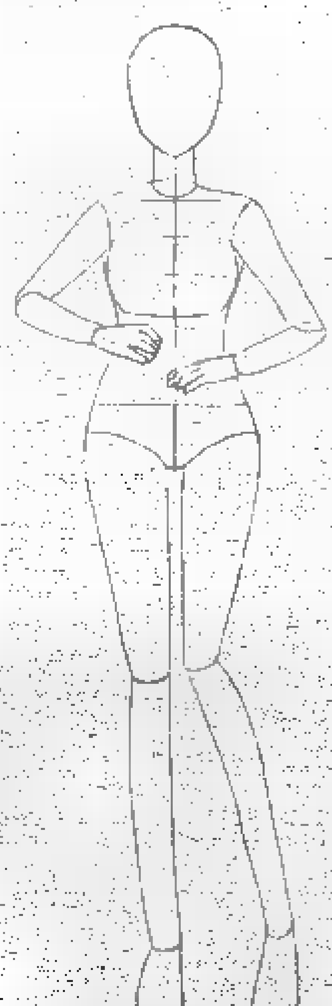
2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和胸线。



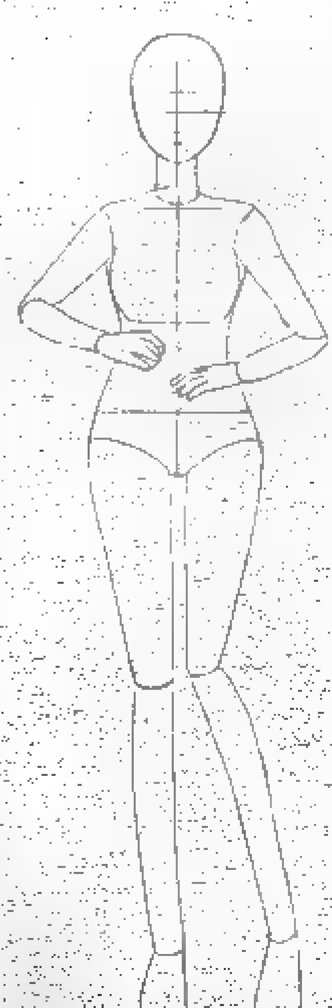
3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



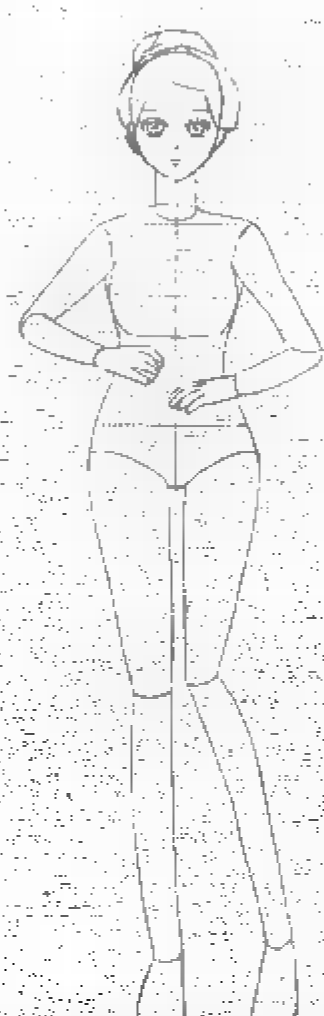
4 画出人物的上肢，表现出人物基本动作。



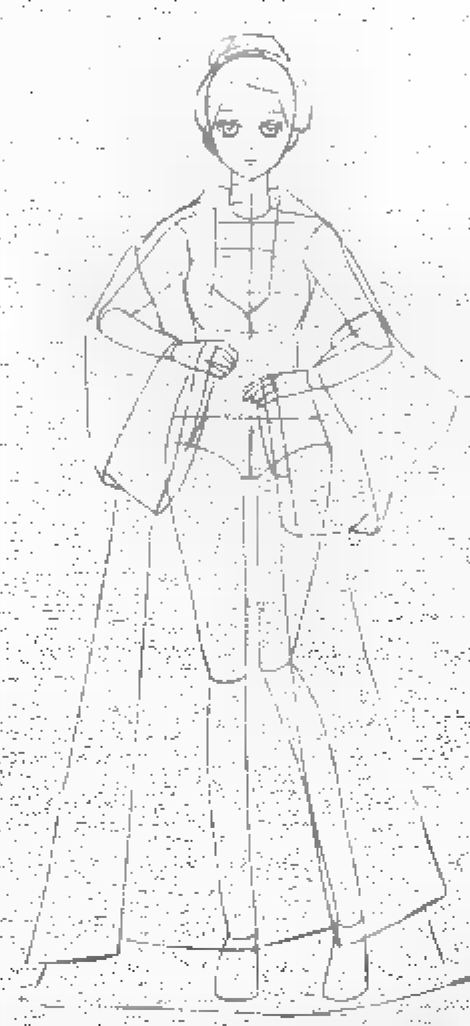
5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位置。



7 画出头发的大致轮廓和五官表情。



8 画出汉服的大致轮廓和层次。



9 根据草图确定的线条，整理出服装的大致轮廓。



10 画出衣领的层叠结构和从手臂上垂下的飘带的轮廓。



11 画出腰间丝绦扎成的蝴蝶结和垂下部分的轮廓与结构。



12 画出衣领的镶边，并给人物全身的服装添加褶皱，完成草图。



13 在另一张纸上仔细描出人物的头发和面部五官。



14 用浓密的排线画出人物的上下睫毛，并加重黑眼珠的轮廓线。



15 用有渐变效果的排线给人物的黑眼珠填色，并用橡皮擦出高光。



16 细化人物的头发，用不同形状的曲线表现出发型结构。



17 用细线细化每一束发束，表现出人物头发发丝的质感。



18 给人物的头发添加发箍和发簪等头饰。



19 描出人物整体的轮廓线。



20 细化领口，描出衣领、抹胸和袖口的镶边。



21 细化人物颈部和胸部的结构。



22 给上身的服装，主要是衣袖部分添加褶皱，褶皱的线条要长而直，从肩膀由疏到密地向下延伸。



23 给挎在手臂上的丝带添加褶皱，要表现出丝带柔软飘逸的质感。



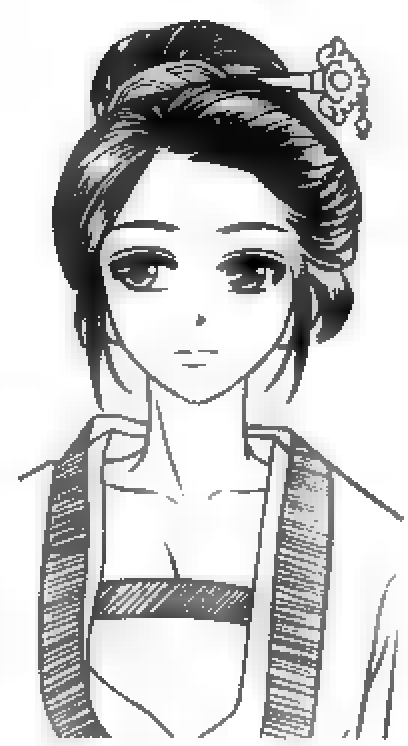
24 给腰间的丝绦添加褶皱，注意腰间的部分和垂下的部分褶皱的差别。



25 给从手臂上垂下的丝带添加简单的褶皱。



26 用细密的排线给衣领、袖口、抹胸滚边和裙摆镶边填色。



27 给人物的头发填色，使用较粗的铅笔沿着表现头发结构的线条精细地画排线，用由粗变细的笔触表现头发的高光。

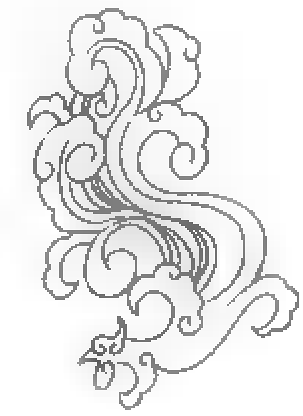


28 给人物的上半身添加阴影。



29 给人物下半身的服装添加阴影，用形状多变的阴影表现出布料的柔软质感。





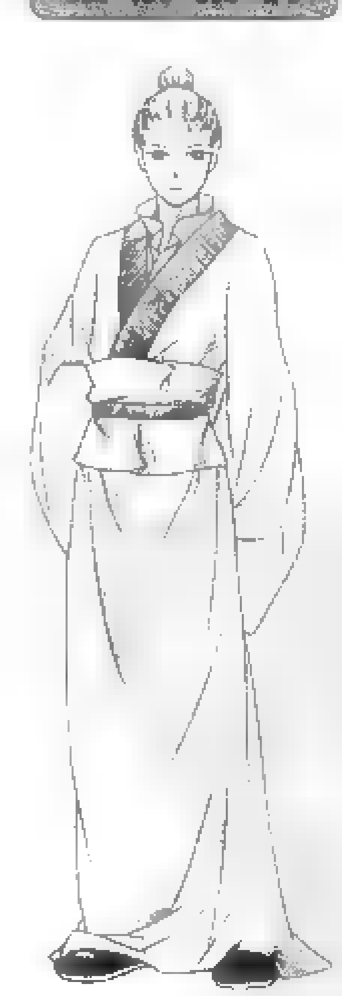


30 给丝带的两端添加具有中国古典风格的凤纹作为装饰。



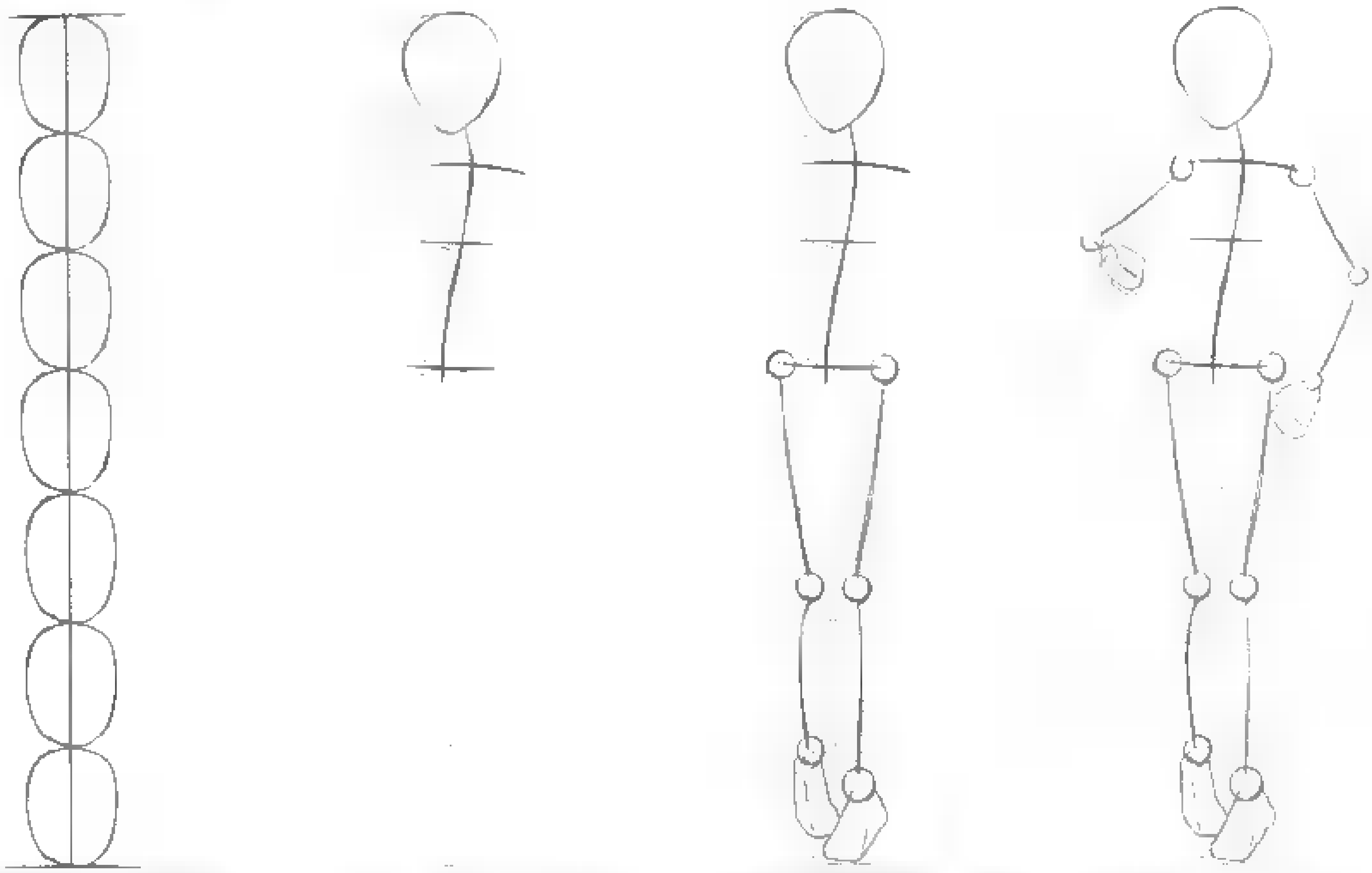
31 用断线画出被丝带遮挡住的衣袖轮廓，表现出丝带的半透明质感。完成。

拓展案例



汉服男装比起女装，样式相对比较简单，服装的层次也比较少，外袍下摆略短，一般可以看到鞋子。

振袖和服

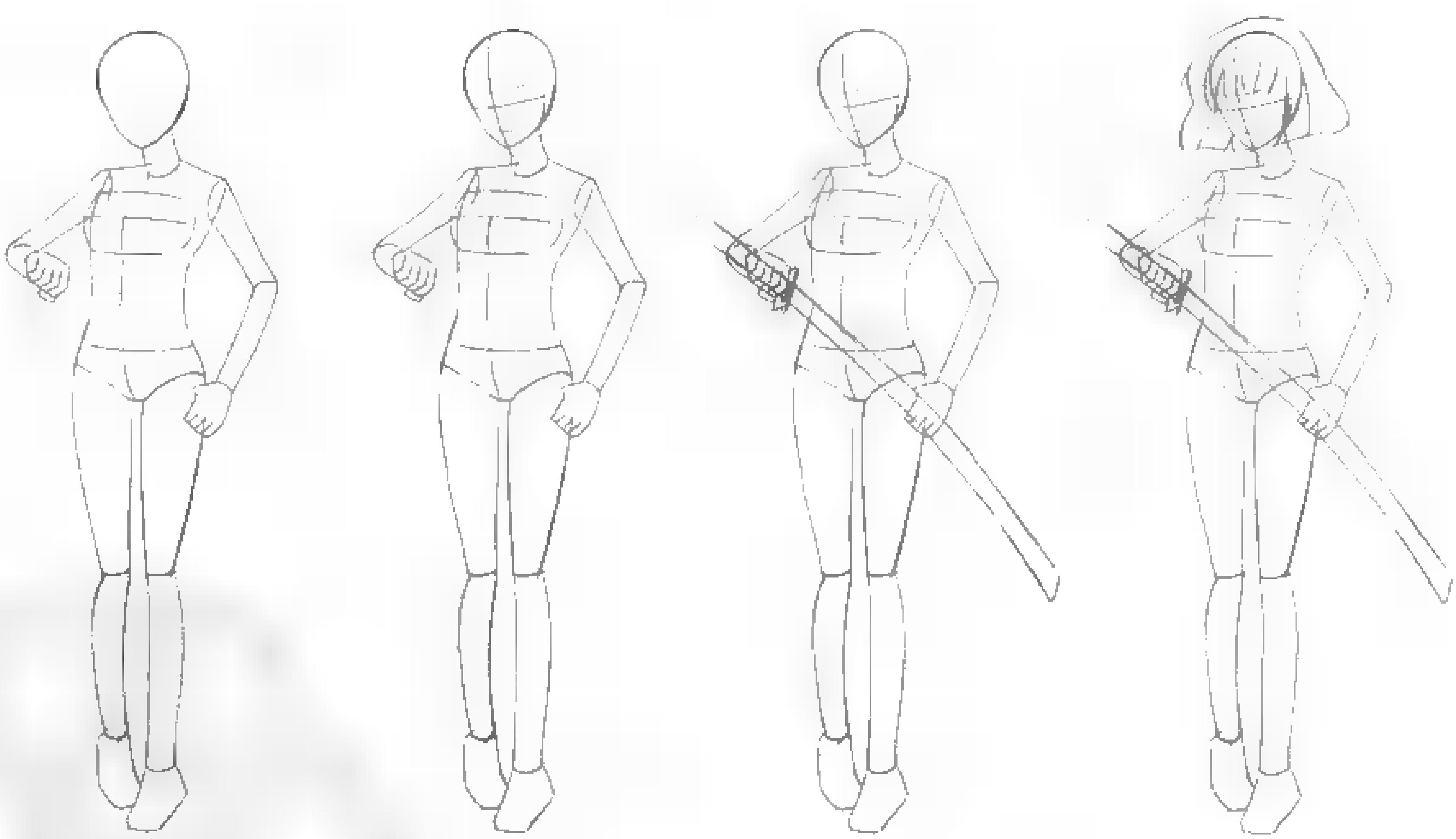


1 用直线和等大的椭圆画一个高挑女性的7头身比例。

2 画出人物的头部轮廓、[redacted]椎线，分出肩线和胸线。

3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。

4 画出人物的上肢，表现出人物基本动作。

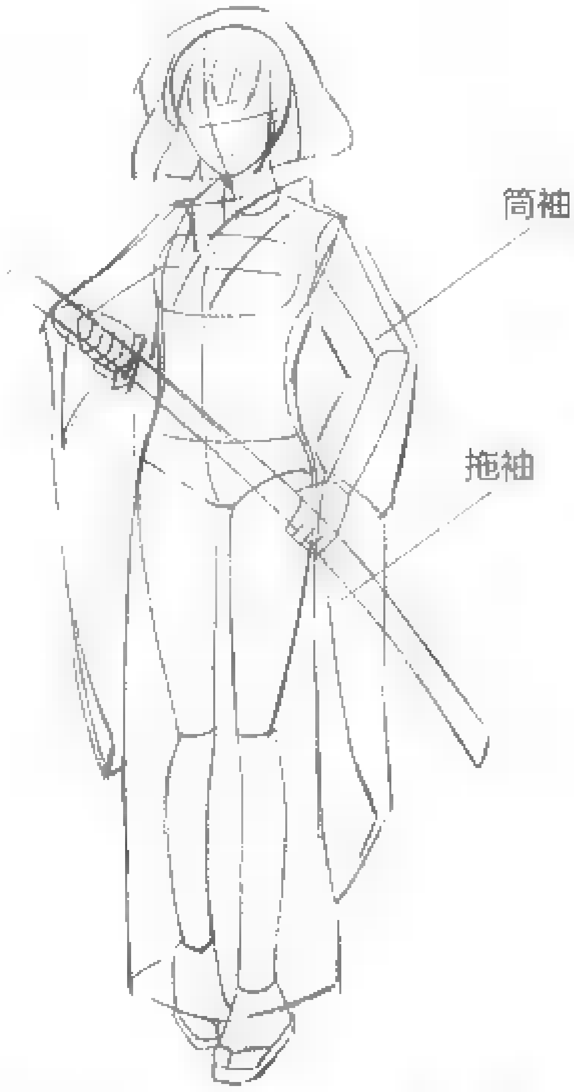


5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。

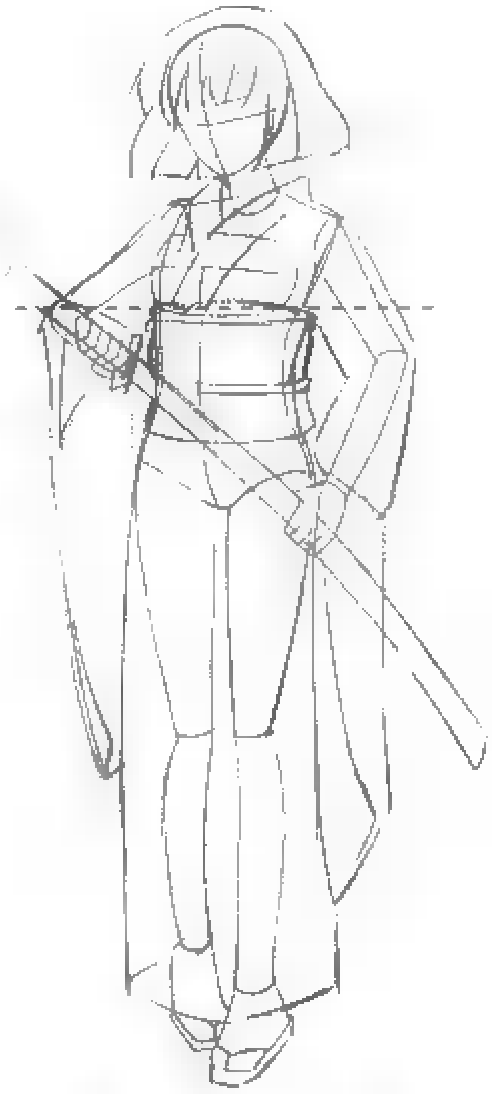
6 根据十字线确定五官位置。

7 添加日本刀，注意日本刀的外形具有一定的弧度。

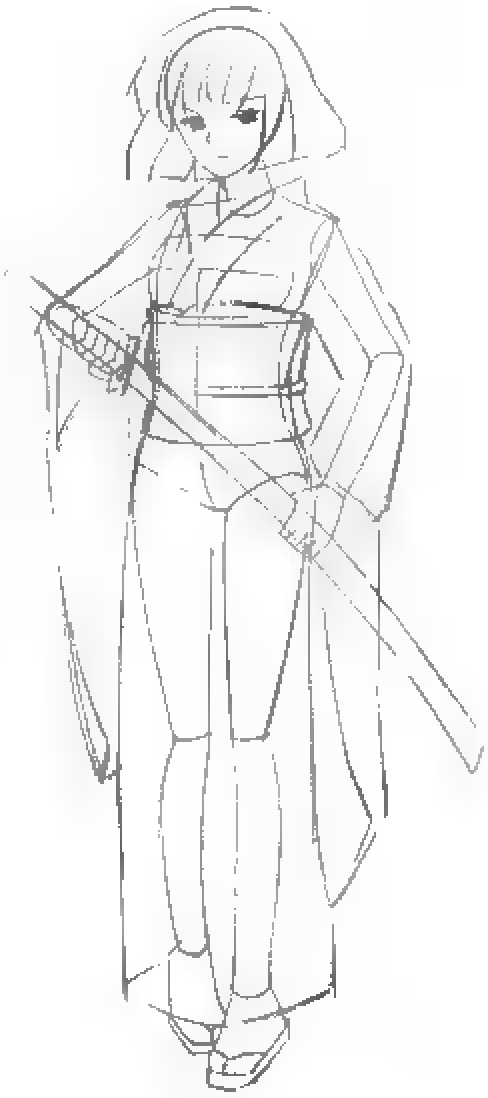
8 用概括的直线画出人物头发的外轮廓。



9 画出振袖和服的基本轮廓，注意袖子的结构是一个筒袖下连接着拖袖。



10 给和服添加腰带，腰带的上缘位于胸部的正下方。



11 根据面部十字线给人物添加五官。



12 在另一张纸上细致地描出人物的头部。



13 细化面部五官，确定人物的相貌和表情。



14 用清晰有力的铅笔线条描出人物的全身。



15 给和服添加褶皱，由于和服层次较多、布料较厚，因此褶皱较少并多为短线。



16 细化人物手中的日本刀。



17 用细线画出头发的质感和飘散状态。



18 给人物的颈部和手部添加简单的阴影。



19 给和服添加具有日本古典风格的碎花和波纹纹样。



20 给腰带添加与和服不同的几何纹样。



21 填充和服和腰带的纹样，注意要疏密得当，层次分明。



22 给和服添加阴影。



23 加重腰带背后带枕的阴影。



24 画出木屐鞋底的结构。



25 填充木屐。



26 给人物的脚部添加阴影。



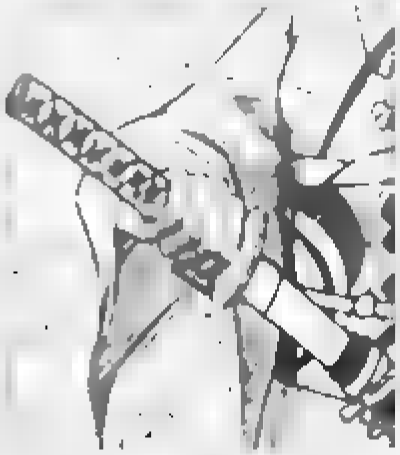
27 给日本刀的刀鞘添加底色。

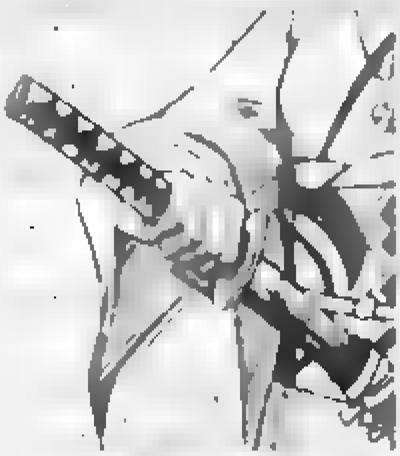


28 用较重的铅笔线画出刀鞘的立体感。



29 用橡皮擦出刀鞘的高光表现质感和光泽度。





30 [illegible]





31 [illegible]



32 [illegible]



33 填充透视表现出层次结构　完成。

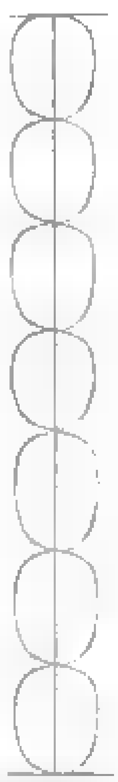


[illegible]较厚　[illegible]较硬　[illegible]体整个裹在和服内，即使是坐下或蹲着的时候衣襟也几乎不会散开。

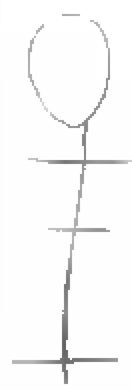
Lesson 05 魔幻服装的绘制案例

魔幻服装是用于生活在非现实世界的角色造型，充满梦幻和魔幻感，绘制时[redacted]发挥[redacted]力，为服装加入各种元素，[redacted]装具有奇幻色彩。下面我们就来了解一下奇幻服装的画法。

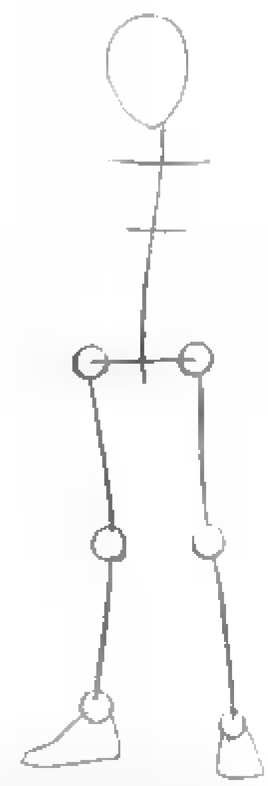
魔法长袍



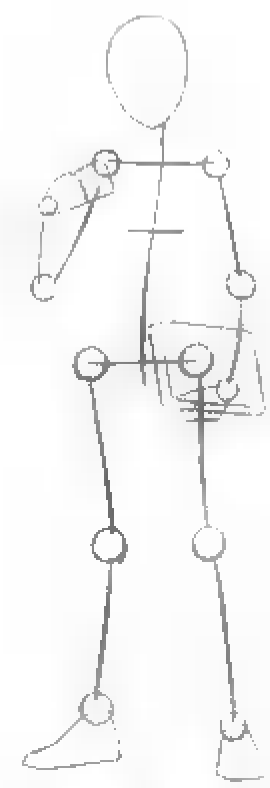
1 用直线和等大的椭圆画一个一般男性的7头身比例。



2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和胸线。



3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



4 画出人物的上肢，表现出人物基本动作。



5 因为魔法长袍比较宽大且几乎能盖住人物的全身，因此可以直接用铅笔画出轮廓。



6 画出人[redacted]的面部十字线，用来确定五官的位置。



7 画出人物头发的大致轮廓和五官表情。



8 在另一张纸上细致描出人物的基本轮廓。



9 给人物的服装添加褶皱，魔法长袍比较宽大且布料厚实，褶皱大多为有较大弧度的长线。

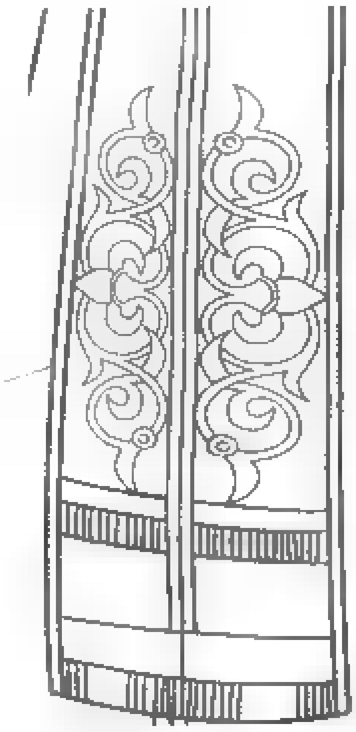


10 给魔法长袍添加镶边，注意斗篷上镶边线条的走向会因为褶皱而产生变形。



11 给人物胸前的绶带添加滚边，同样滚边的线条要根据褶皱产生变形。





12 在绶带上画出具有欧洲古典风格的对称纹样。



13 细化人物的头发，用细密的排线和留白做出头发的高光效果。



14 添加细碎的发丝使人物的头发看起来更加自然。



15 在魔法长袍的斗篷上添加固定用的纽扣。



16 在斗篷的固定纽扣上添加装饰的流苏。



17 细化流苏，表现出流苏的质感和立体感。



18 给人物的斗篷和长袍添加阴影，宽大的斗篷会在长袍上留下大面积的阴影。



19 在斗篷的内侧添加阴影，注意阴影的走向要与衣褶的走向一致。



20 用铅笔排线填充固定斗篷用的纽扣，并用橡皮擦出反光留白。



21 画出绶带映在长袍上的阴影，表现绶带翻卷飘起的状态



22 给人物的鞋子涂加颜色，并涂出明暗



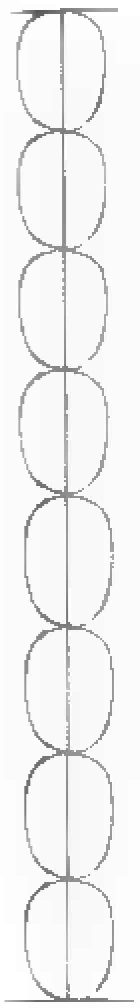
23 用橡皮擦出鞋子的高光部分，完成

拓展案例

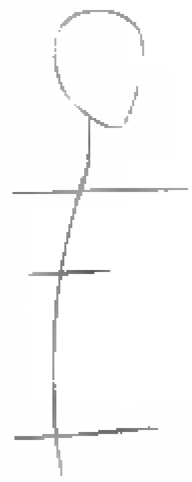


女性的魔法长袍可以用宽大的腰带凸显女性的窈窕，并用长裙遮住脚部表现女巫师的气质

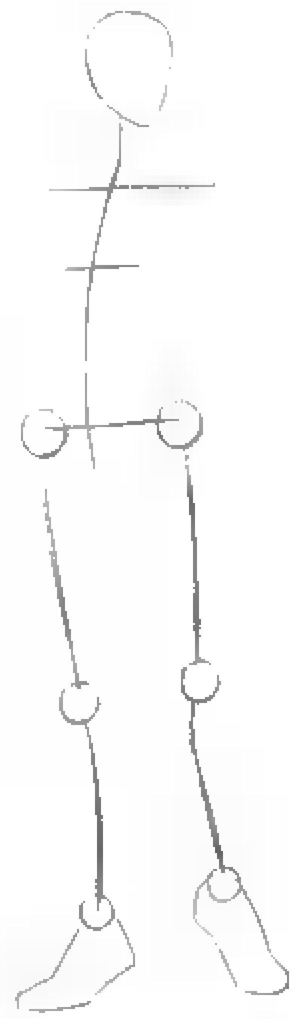
战士铠甲



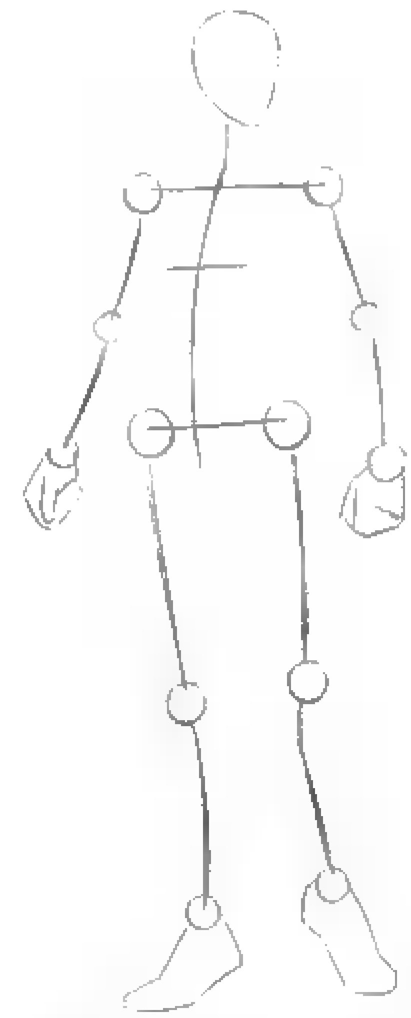
1 用直线和等大的椭圆画一个高大男性的8头身比例。



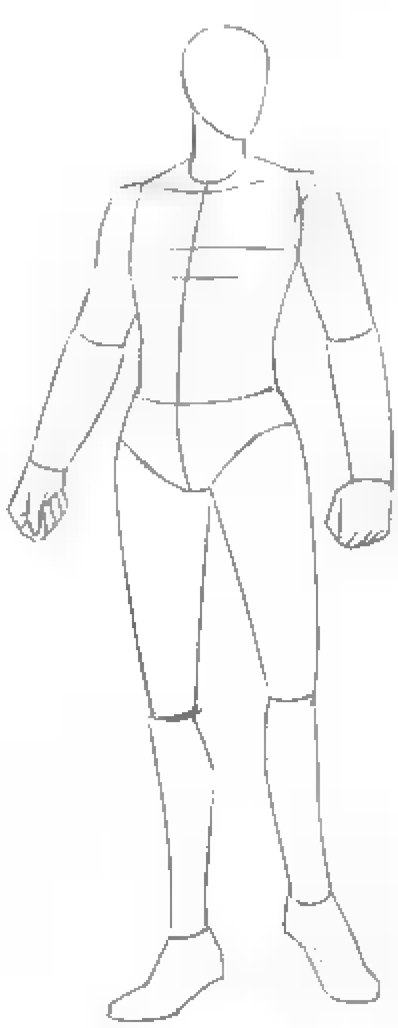
2 画出人物的头部轮廓、脊椎线，分出肩线和胸线。



3 用直线表现骨骼，圆圈表现关节，画出人物的下肢。



4 画出人物的上肢，表现出人物基本动作。



5 根据骨骼结构画出人物的大致轮廓。



6 根据十字线确定五官位置。



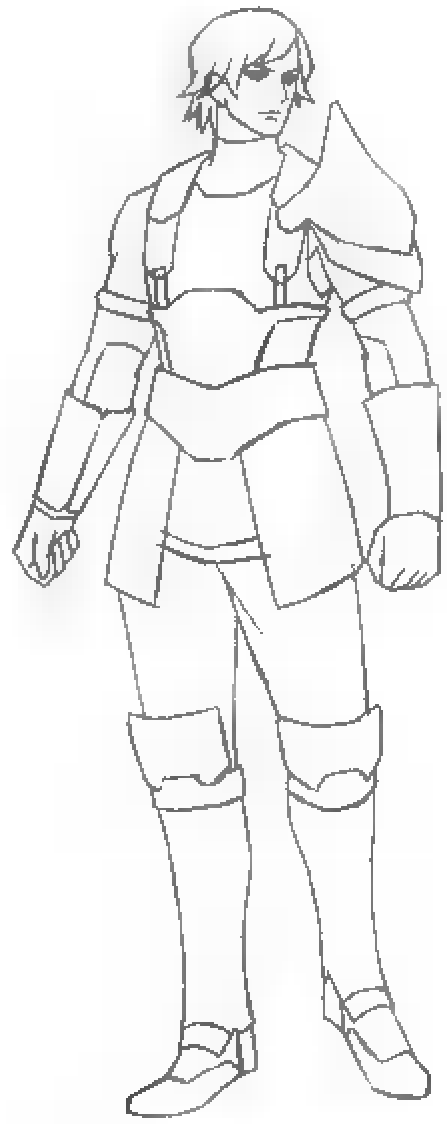
7 画出人物头发的大致轮廓。



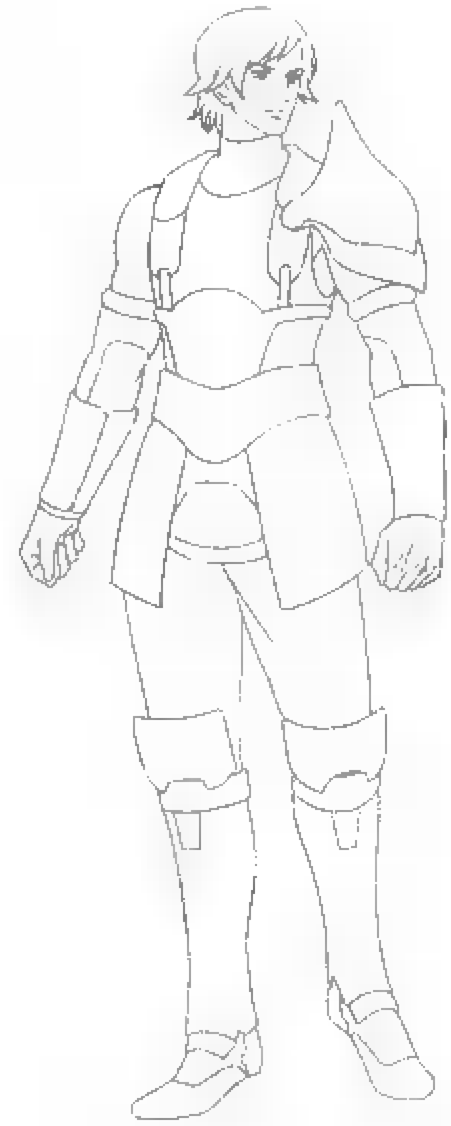
8 根据十字线画出人物的五官。



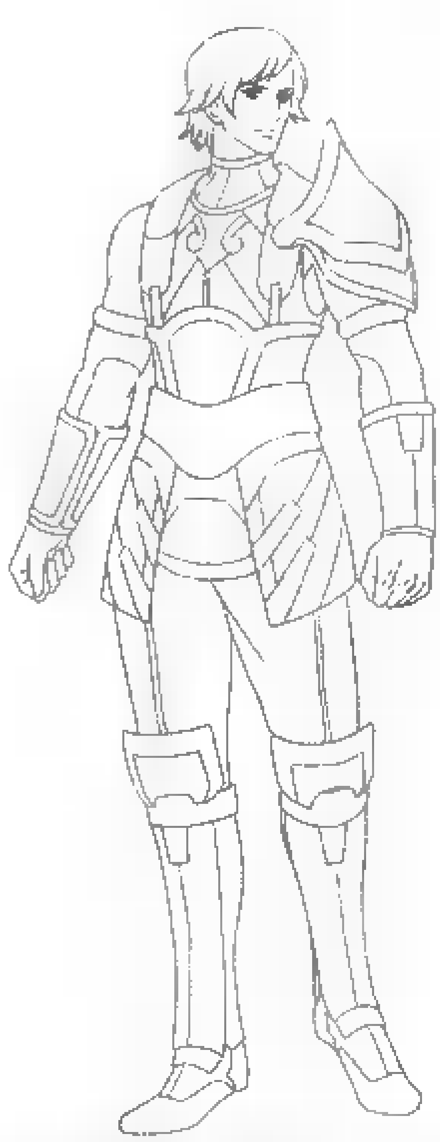
9 勾勒出人物身上铠甲的基本体块。



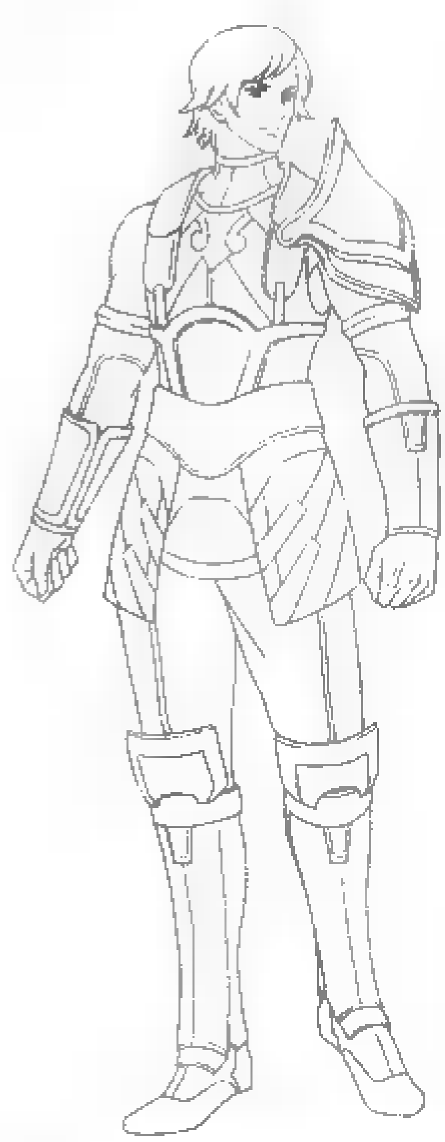
10 画出人物的全身轮廓，确定草图。



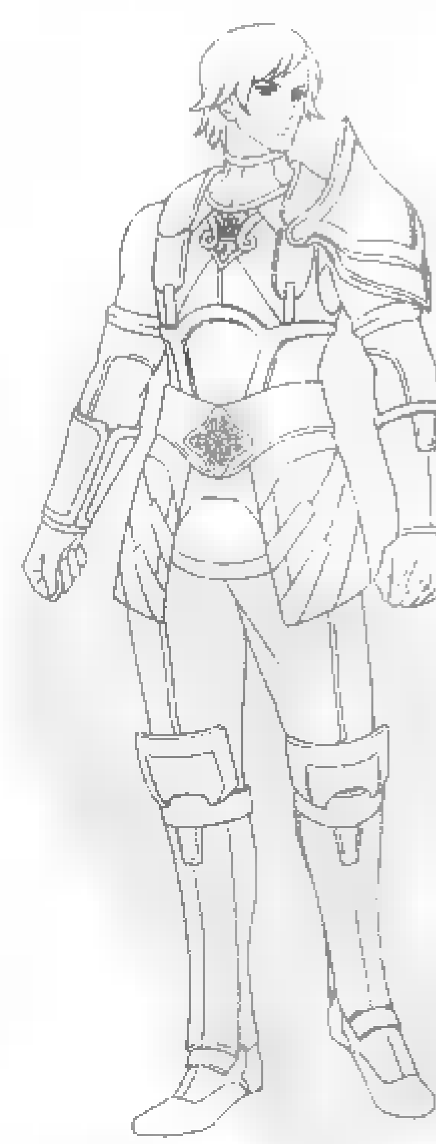
11 在另一张纸上描出人物的基本轮廓。



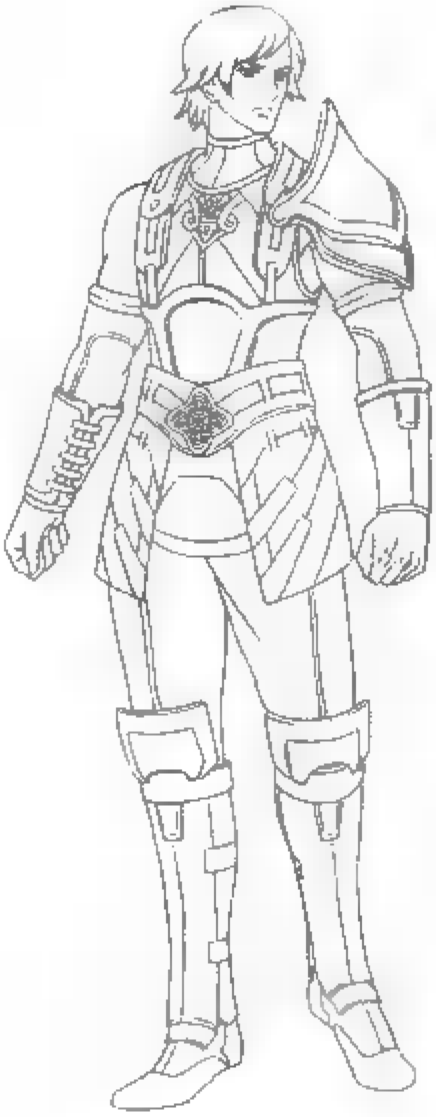
12 画出铠甲的镶边和甲片的分割线。



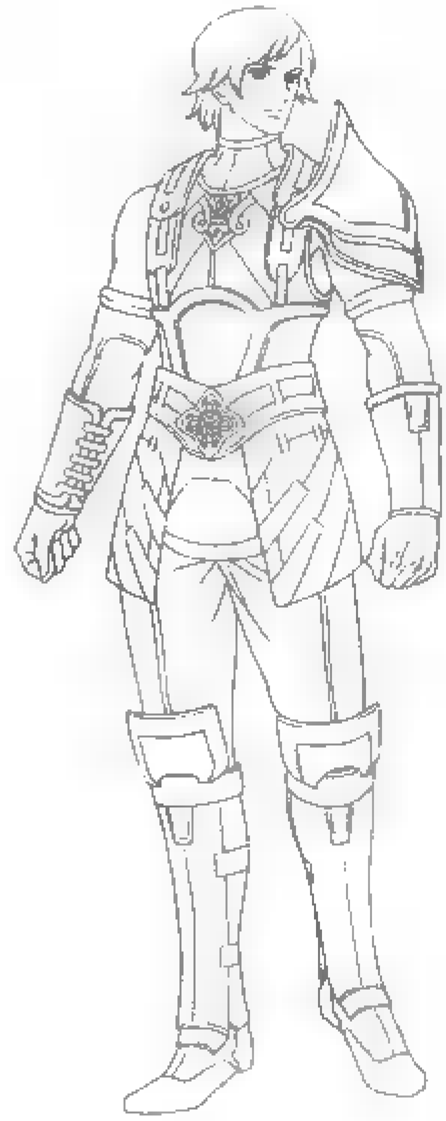
13 用细线画出铠甲的厚度。



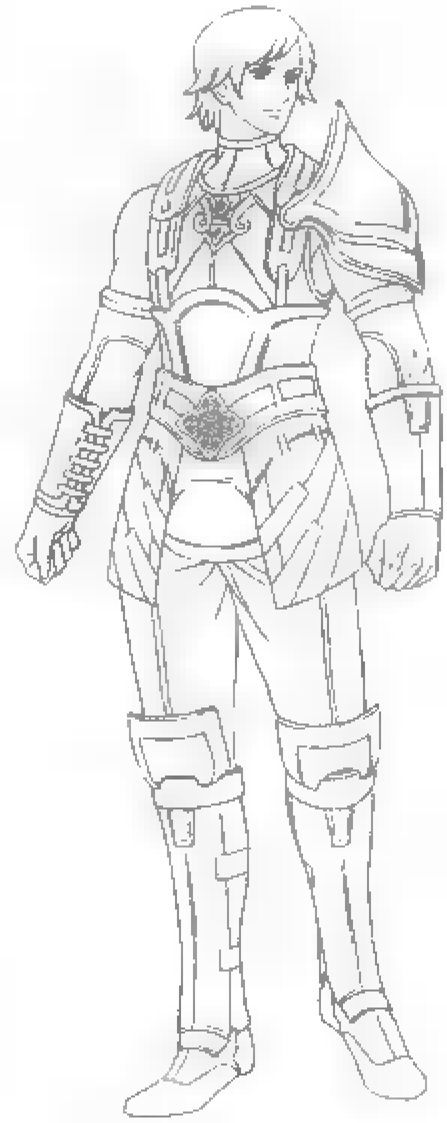
14 画出铠甲胸前和腰带上的装饰花纹。



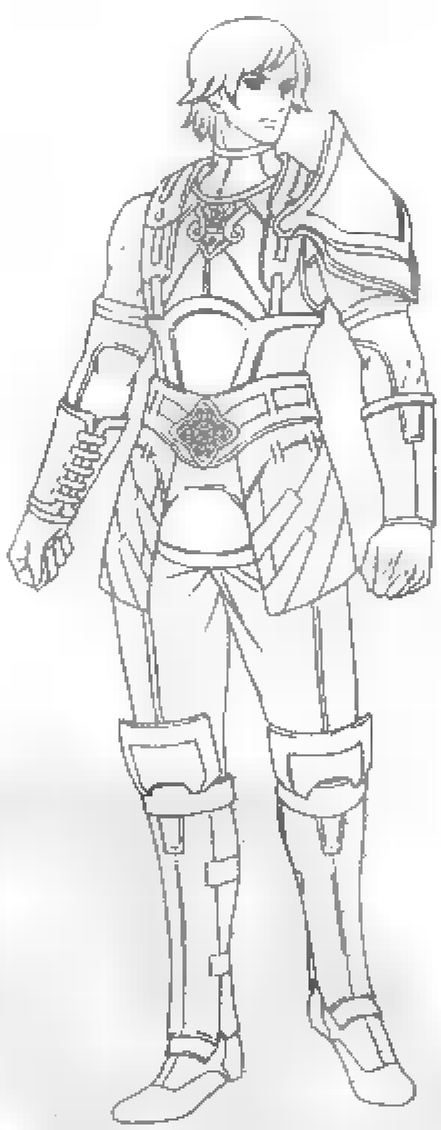
15 画出连接甲片的带扣。



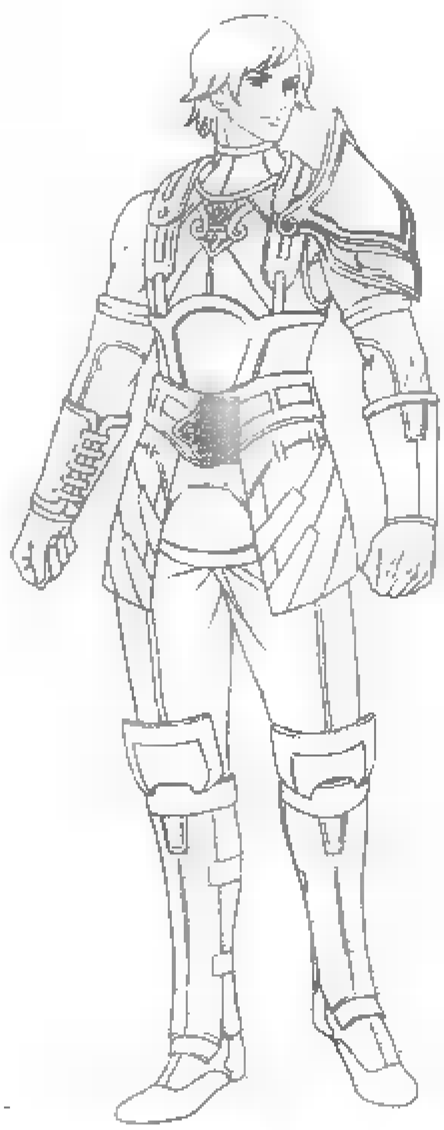
16 画出裤子的褶皱。



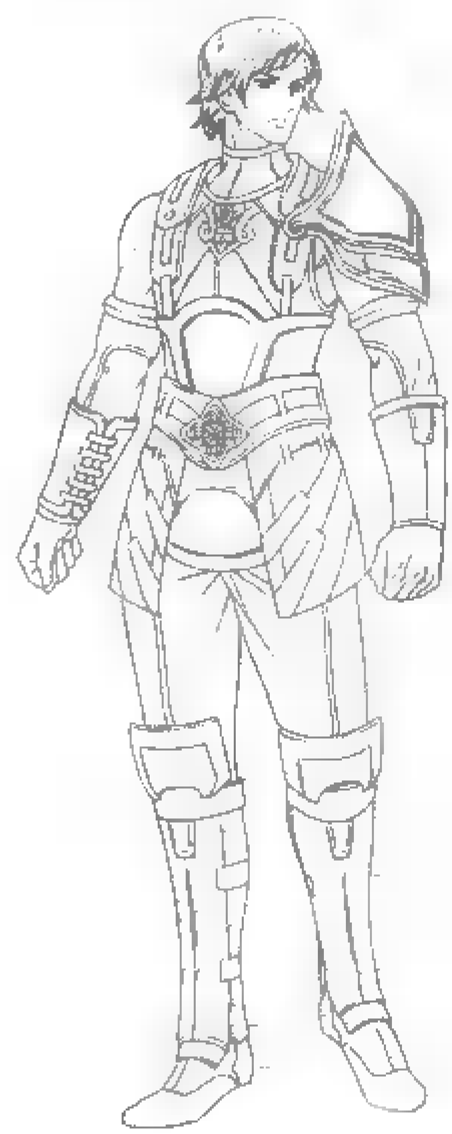
17 用短线描出铠甲纹理的凹凸质感。



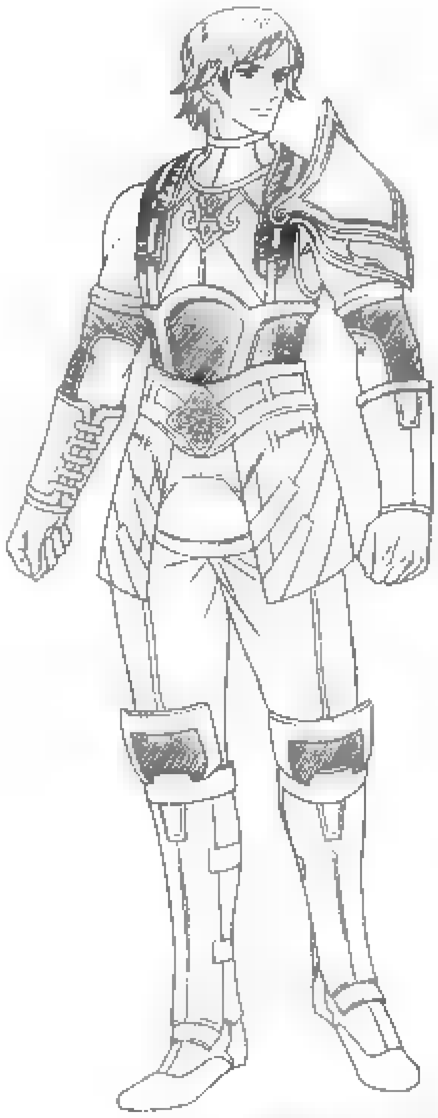
18 画出人物裸露在铠甲外的肌肉结构。



19 细化肩甲，表现出镶边，突出甲身的结构。



20 用短排线画出人物头发的金发效果。







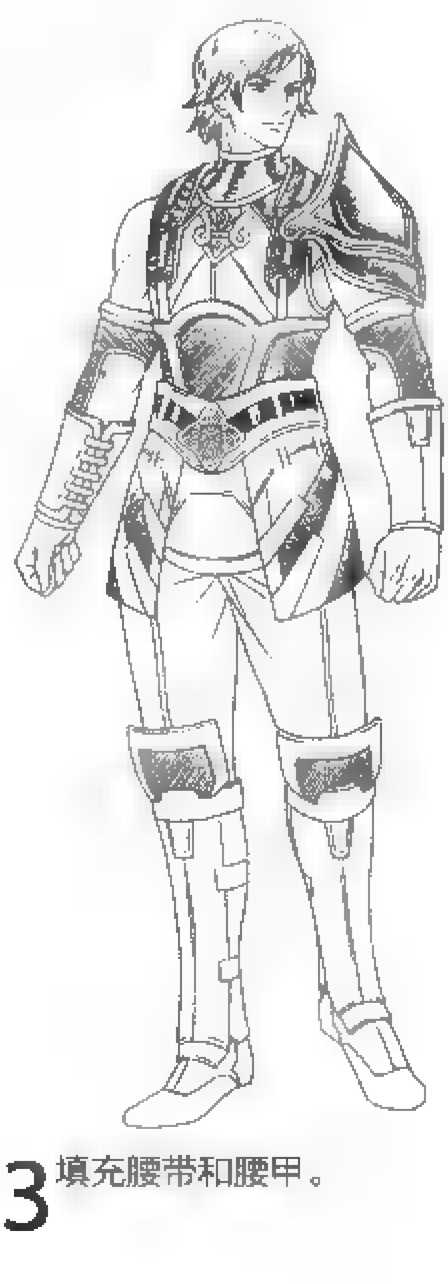
金银的贵重金属光影对比强烈，有闪闪发光的感觉。

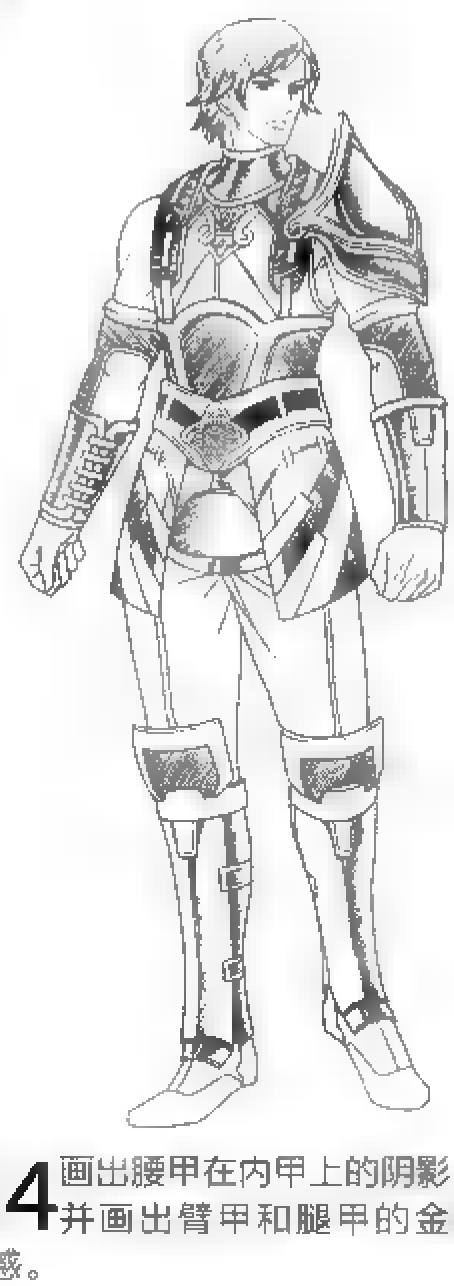


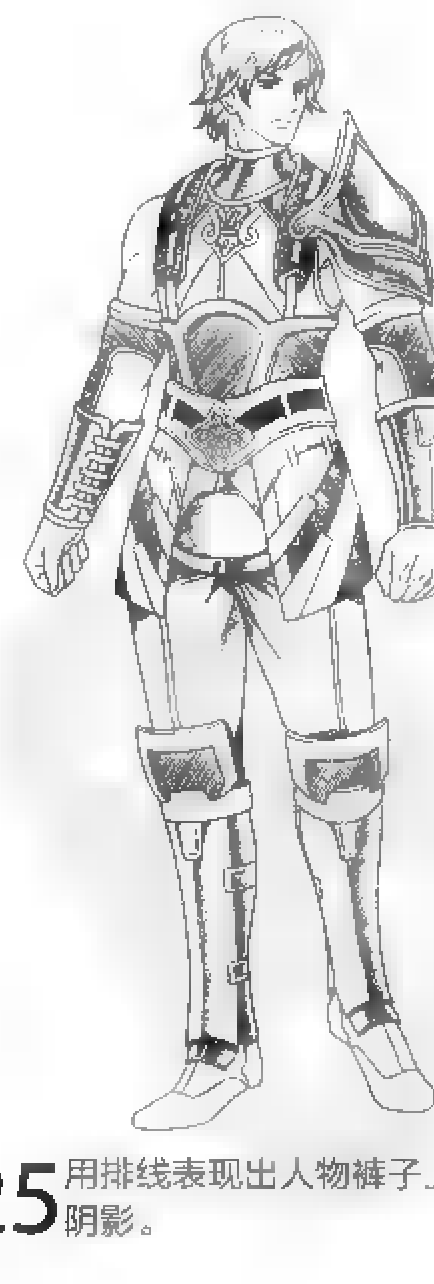
铜铁等金属表面发乌，整体光泽度较低。

21 在铠甲上非金属材质的部分用平整的排线填充。

22 给人物的肩甲添加阴影，表现出平滑富有光泽的贵金属质感。



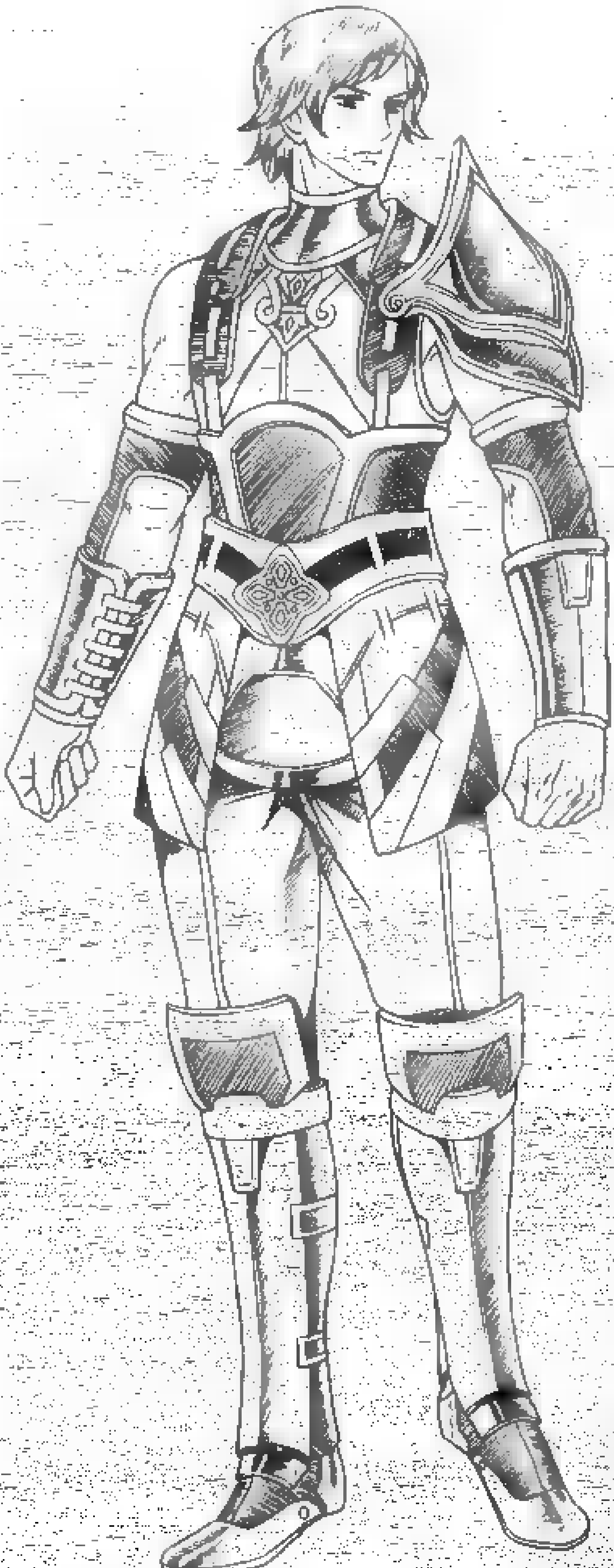




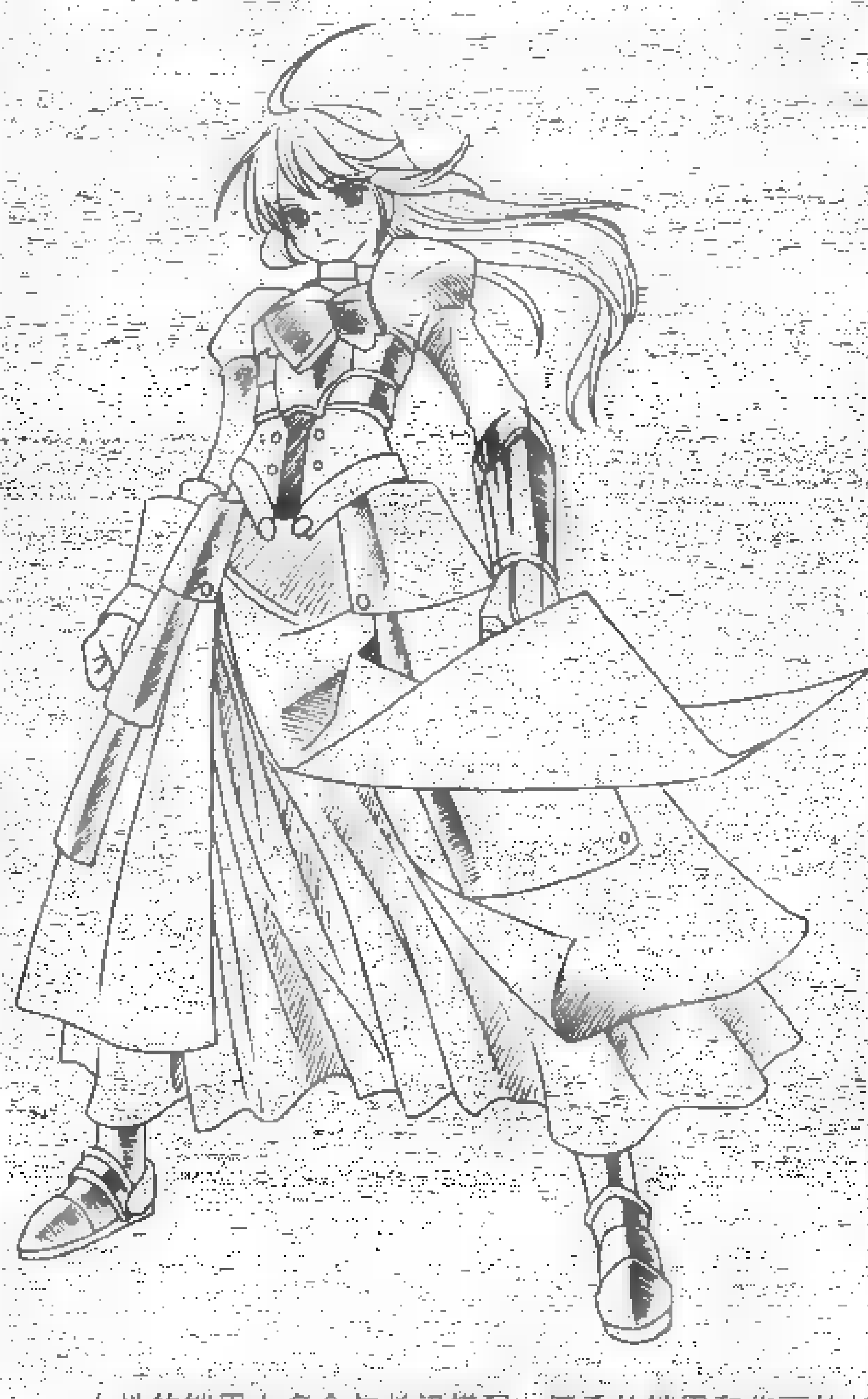
23 填充腰带和腰甲。

24 画出腰甲在内甲上的阴影，并画出臂甲和腿甲的金属质感。

25 用排线表现出人物裤子上的阴影。



26 画出脚上铠甲的光泽和质感。完成。



女性的铠甲大多会与长裙搭配，厚重的铠甲和华丽的长裙可以衬托出女战士威风凛凛的气势和巾帼不让须眉的霸气。



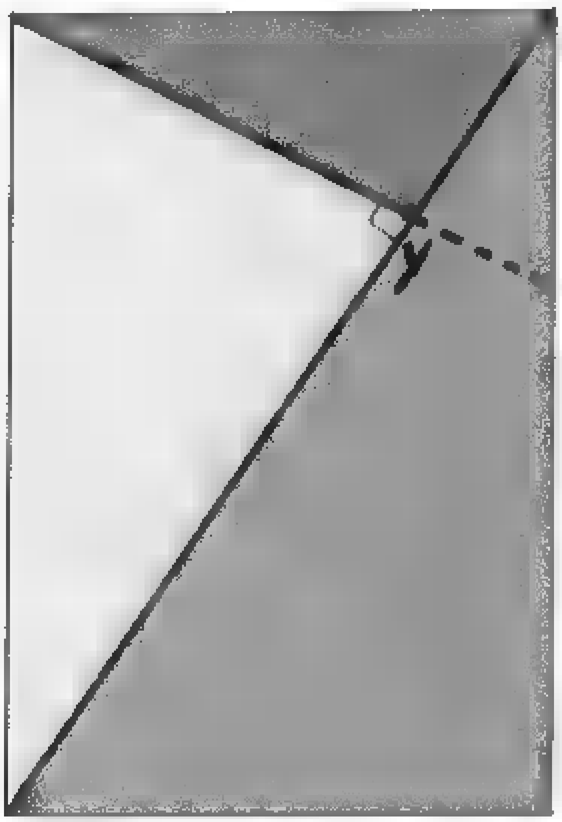
漫画构图的经典案例

Lesson 01 构图的基本方法

构图是指在画面上有限的空间和平面里对自己要画的对象进行组合，形成特定的结构。绘画中的构图讲究基本规则和方法，下面就来介绍具体的构图方法。

黄金分割构图

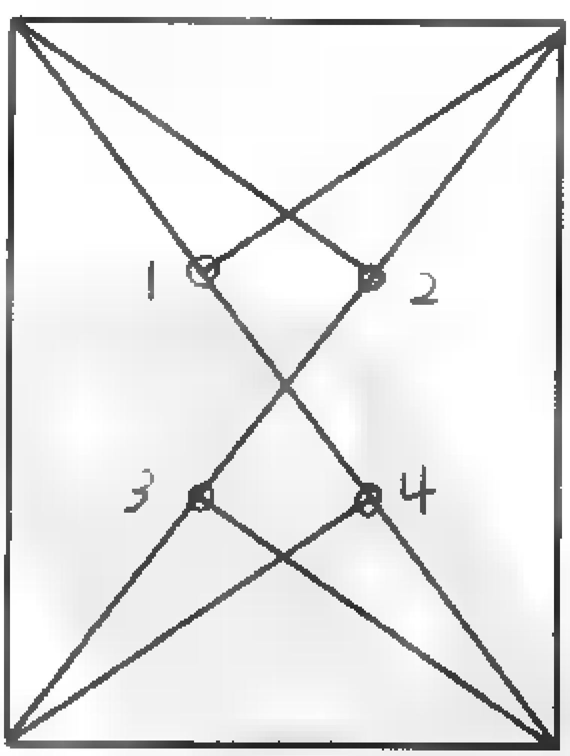
黄金分割是一种数学上的比例关系。黄金分割具有很好的美感和美学价值。黄金矩形的长宽之比为黄金分割率，也就是说，矩形的长边为短边 1.618倍。艺术绘画中常用0.618的比值和黄金分割点来构图，通常这样的画面会非常和谐和美观。



左图是以黄金分割画出的完美矩形，连接任意对角，再从相邻角作一条垂线到对角线上，相交的点为黄金分割点y。

把画面主体放于任何一个黄金分割点上或附近，都能成为画面的中心，凸显出来，而且构图十分和谐，有美感。





画面上一般有4个这样的黄金分割点。

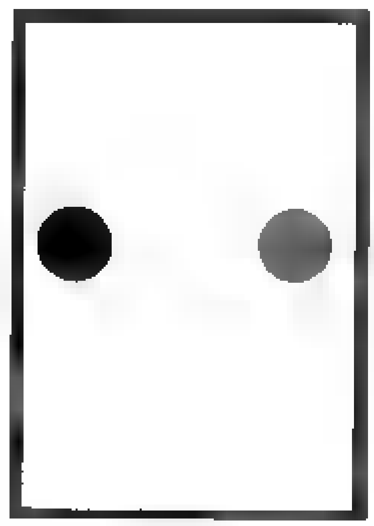


对称构图

对称构图讲究一种平衡和谐之美，在画面中重复和相似的地方彼此寻求一种平衡和稳定，互相呼应，对称的美感就从中而来。



左图中的动作大致相向对称，但其中又有变化，更丰富了画面的内容，增强了艺术感染力。



对称构图在漫画中，特别是在有2个角色的画面中非常常用，因为人们在看画的过程中会在中心点停留，然后发现对称构图，有一种平衡的美感。



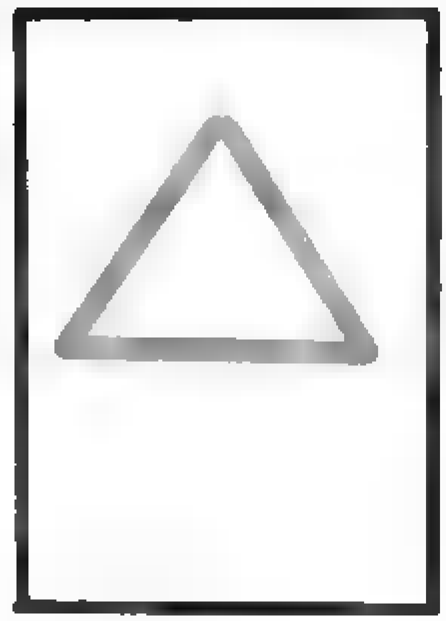
右图中同样运用了对称构图法，他们是相反的对称，也相交，但是每个人的细节动作又不同，同样达到了一种平衡和谐之美。

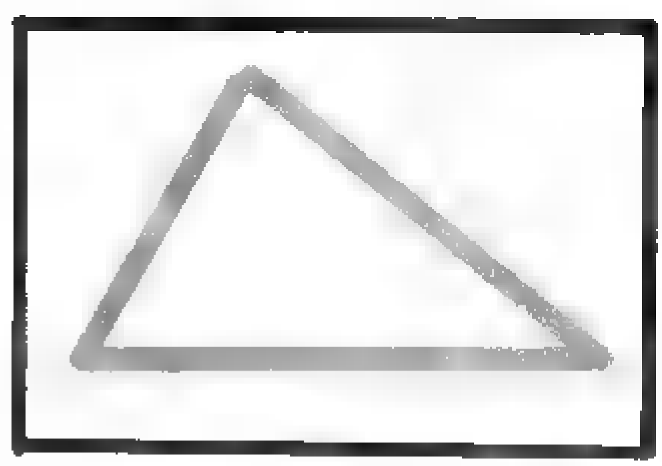
三角形构图

三角形是图形里[redacted]稳定的一种，运用在绘画构图上，能[redacted]画面呈现出稳定感，很均衡但又不乏灵活。把画面主体内容放在一个三角形内，[redacted]突出画面中心，而且重心很稳，给人以安定感。

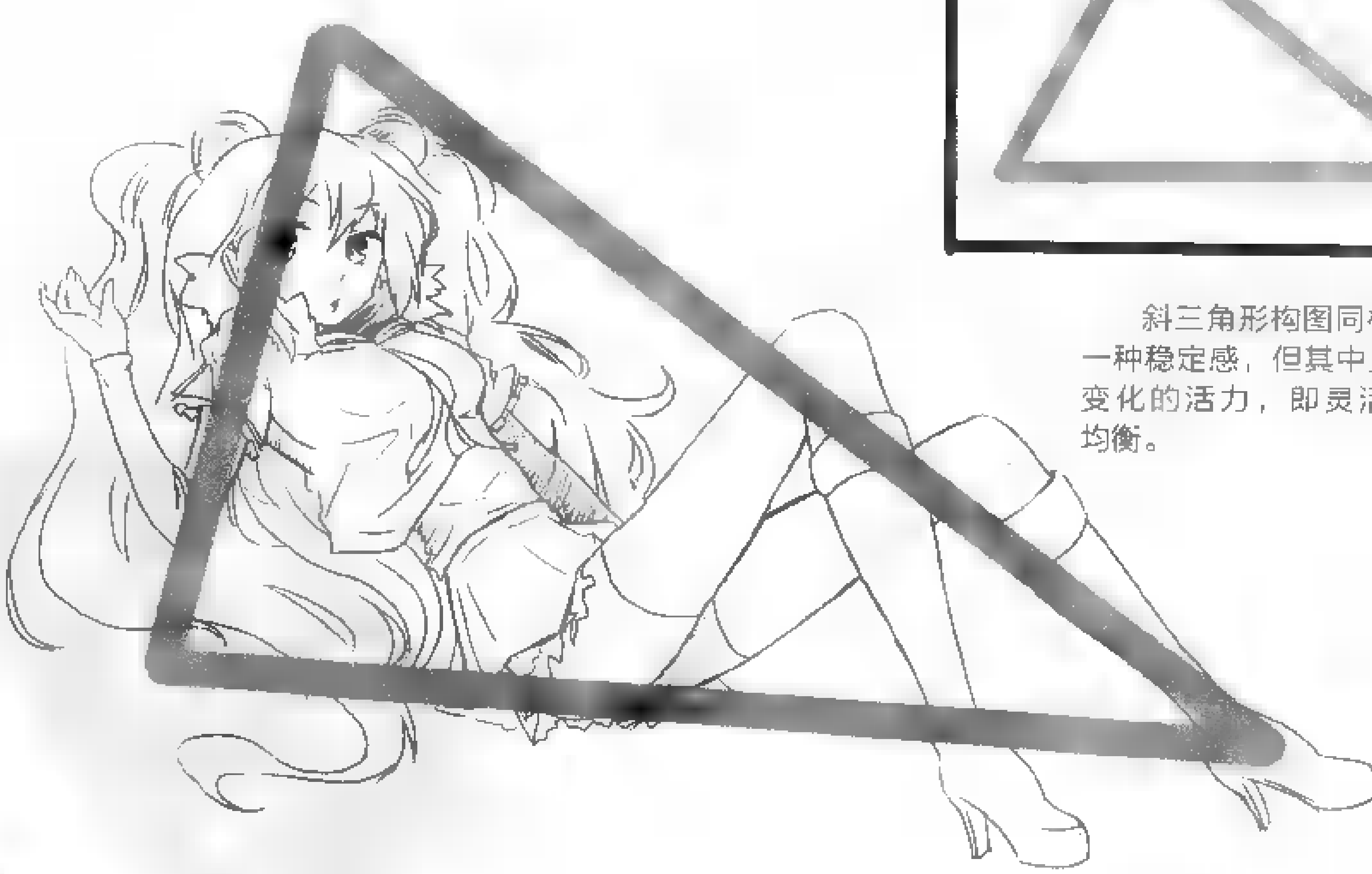


正三角形构图能使画面内容看起来很稳定、平静、均衡，非常安定，左[redacted]为女生坐姿三角形构图，但一只脚又打破了三角形的框架，就显示出有一定的变化，画面也出彩。



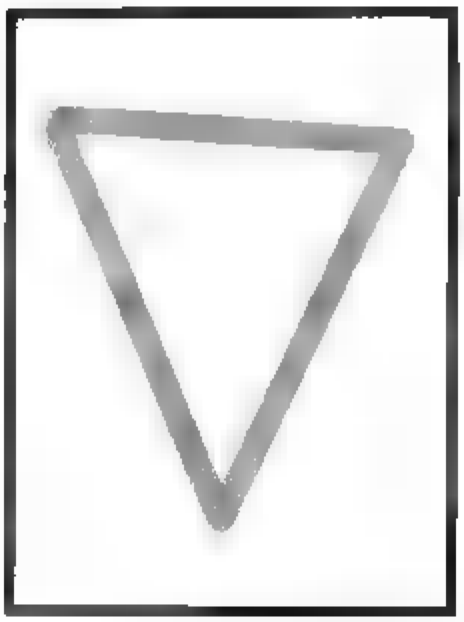


斜三角形构图同样能给人一种稳定感，但其中又有一种变化的活力，即灵活中带着均衡。



倒三角形构图

倒三角形相对于正三角形和斜三角形的构图而言，让人感觉重心不稳、多变，而且感觉画面更加生动灵活。



左图为典型倒三角形构图，由于该构图特点是重心不稳，所有此图的动态感很强烈，倒三角形构图经常用于表现人物的大动态。



上图人物张开双臂再向上伸出的腿，正好构成一个倒三角形，画面给人感觉很有活力、不呆板、有变化。

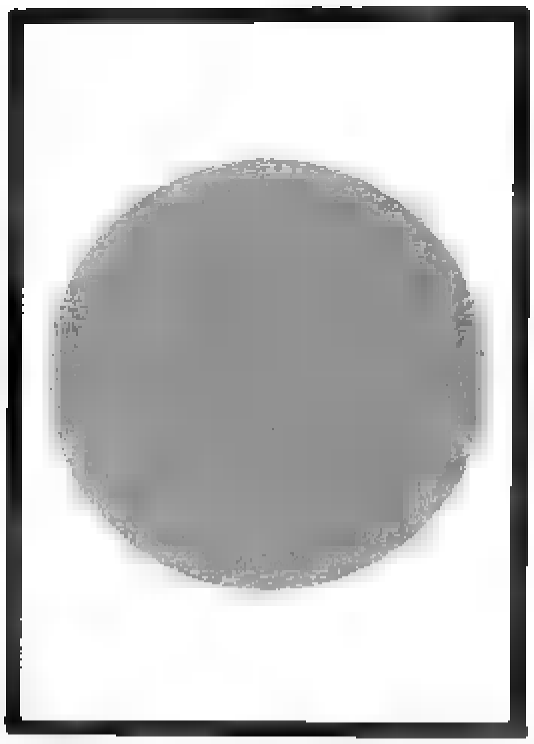
倒三角形构图不仅运动感强烈，而且很吸引眼球，画面张力也很足，生动灵活。



左图中的人物明显呈下坠趋势，绘制时很巧妙地运用了倒三角形构图法，不仅有强烈的运动感，还有一种灵动活泼的感觉。绘制的时候利用翘起的腿和自由下落的头发形成倒三角形，表现的恰到好处，使画面极富生机，很好地抓住了人的视线中心。

圆形构图

这种构图就是把画面内容放在圆当中并成为视觉中心，圆形构图让人感觉团结、紧致不松散，一切都围绕视觉中心，当在绘画中确定一个中心点后就要以这个点为圆心，所有要画的内容向圆心收拢构成一种紧缩的美。



采用圆形构图时，最好把画面内容放于画面中心，即圆心处，这样能抓住人的注意力。



一般绘制圆形构图的画时要先画一个圆形，然后基于这个圆形在画面绘制，但又不要太拘泥于这个圆形，整体向圆心收拢，有一定变化，看起来像个圆形就可以了，上图构图主要利用了人物的动作以及头发形成圆。



左图也是圆形构图，但其中也运用到了对比构图的方法。圆形构图不仅让画面看起紧凑、内敛、匀称，同时也有张力与变化。2个人物组合时，摆出好看的造型很关键，2个人物不同的动作和细节丰富了画面内容，让整张画很出彩。

S形构图

S形构图顾名思义就是画面呈S形曲线，又称曲线构图，这种构图具有延长、变化、富有韵律，而且优美雅致的特点，也是一种[redacted]富动态的构图，非常具有吸引力，观者的视线会随曲线移动[redacted]向前后延伸，由此[redacted]加了画面的空间和深度，又有动态美。



S形构图经常用于有极强动态和冲击力的画面当中，左图的画面中，人物和动物之间有必然的联系，而且动作整体呈S形，很有动感和韵律，不仅增加了画面的趣味性，还有冲击力。

左图中画面主体接近镜头，[redacted]远处的[redacted]远离镜头，曲线构图中也要参考透视，近大远小。



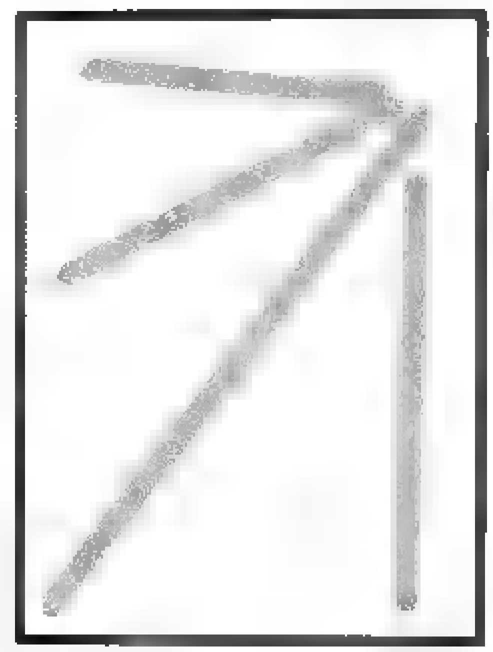
下图中，人物由远及近地呈曲线排列，而且人物的衣服都相似，有一种灵动的感觉。

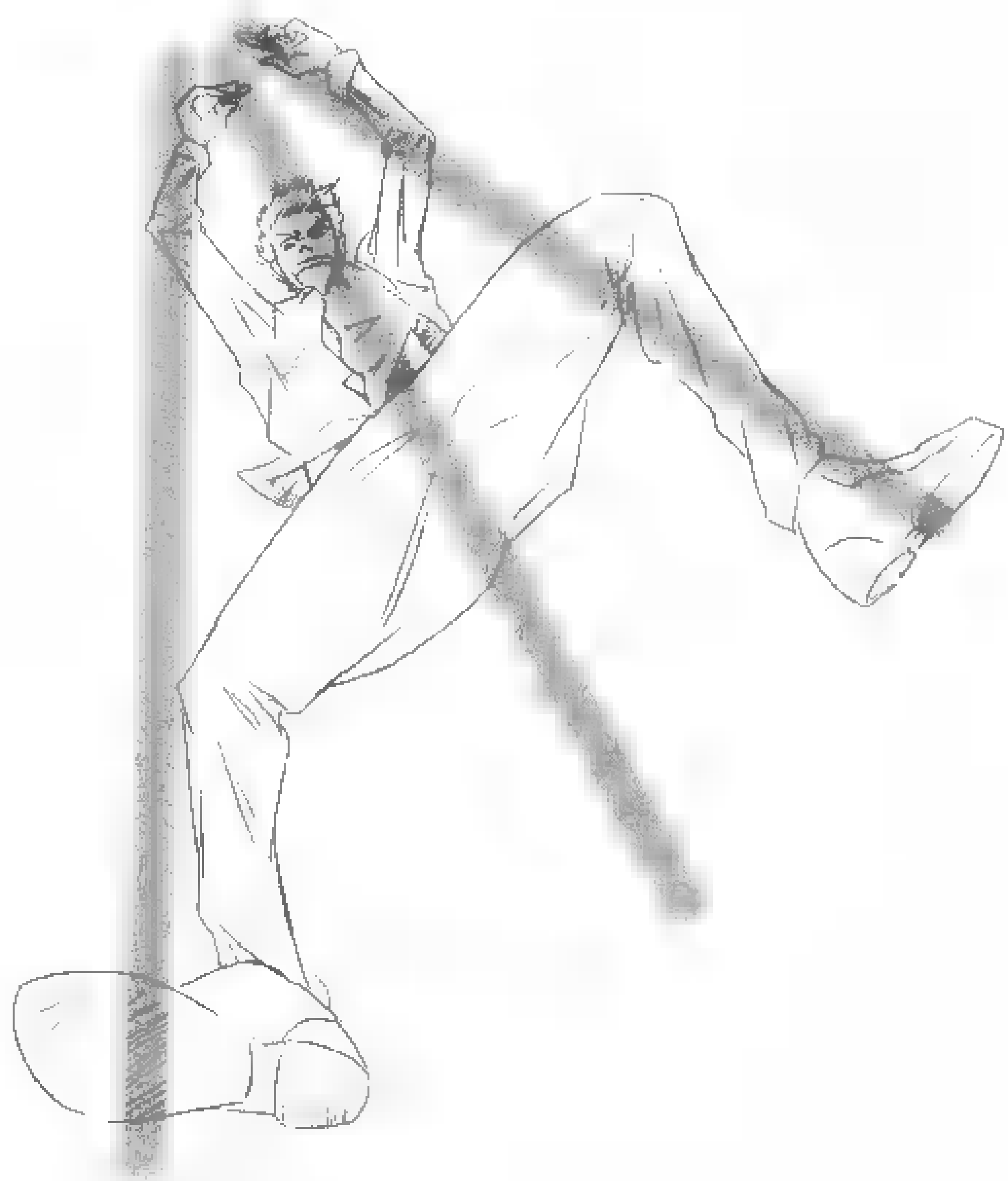


隧道形构图

隧道形构图就是构图像隧道一样向一个点延伸，画面上线的走势是对角线、斜线。这种构图的画面通常具有紧张、运动、失衡、危险的特点，而且画面透视特别大，当然也有指向作用，比如汇聚到一个特定的画面内容。







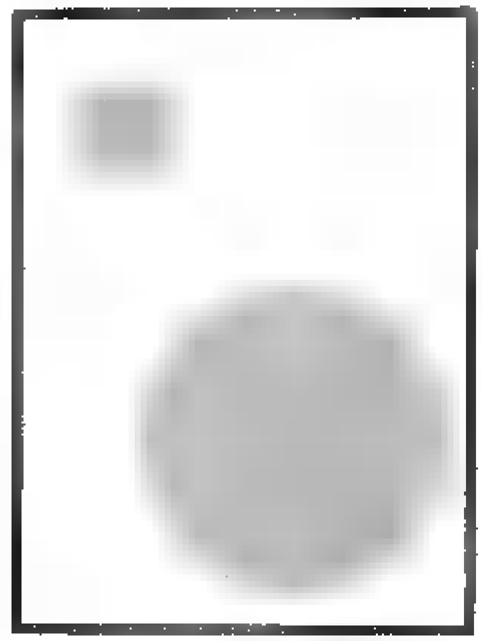
隧道形构图的特点就是透视大，有指向性，而且看起来向一个方向延伸，空间感特别强烈。右图的角色有一种从高空向下跳的动势，感觉要冲破画面，视觉感很好，动态很强，有冲击力，这也是隧道形构图的特征，适用于画运动类型的故事和画面。

双手的方向和双脚打开的位置正好呈一个隧道形，也可以看成焦点形，这种构图要注意人物动态与透视的关系。

对比构图

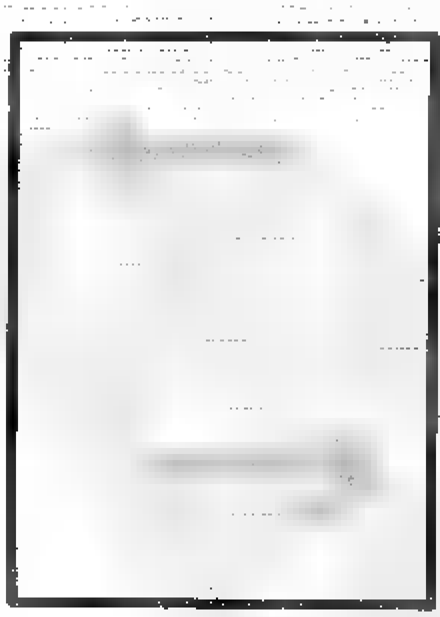
对比就是对照比较的意思，构图时通过画面内容中的一些细节元素的对比，突出了画面的中心，增强了画面的表现力和感染力。对比其实也是一种平衡，画面中对比的部分越多，画越有深度和观赏价值，很多不同类型的对比丰富了画面的效果，使画面也更有张力。

大小对比构图也是绘画中常用的构图方法，强烈的视觉对比加强了画面的故事性和趣味性。大与小放在一起更显得大的更大，小的更小。









方向对比也是对比构图中的一种，利用画中人物眼神和身体的朝向不同制造一种对比，这种视觉反差能达到吸引观众的效果，增强感染力。

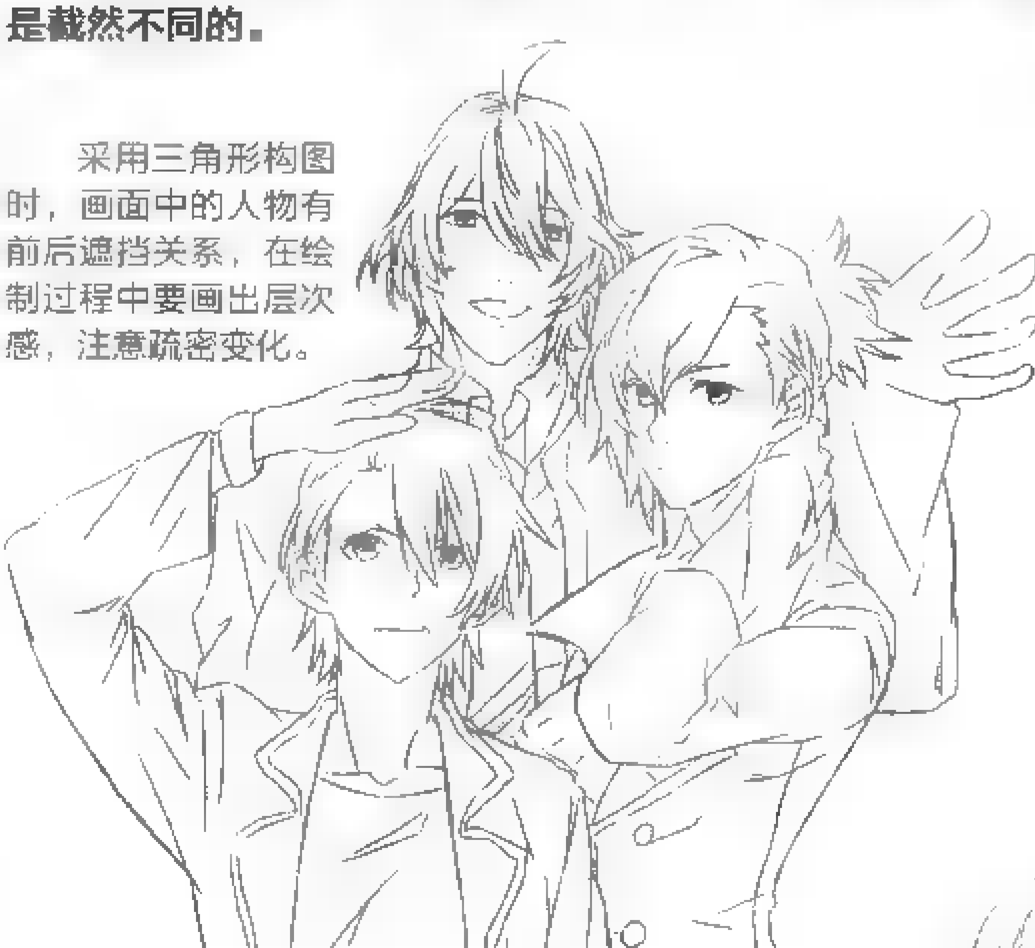
Lesson 02 绘制人物组合的基本方法

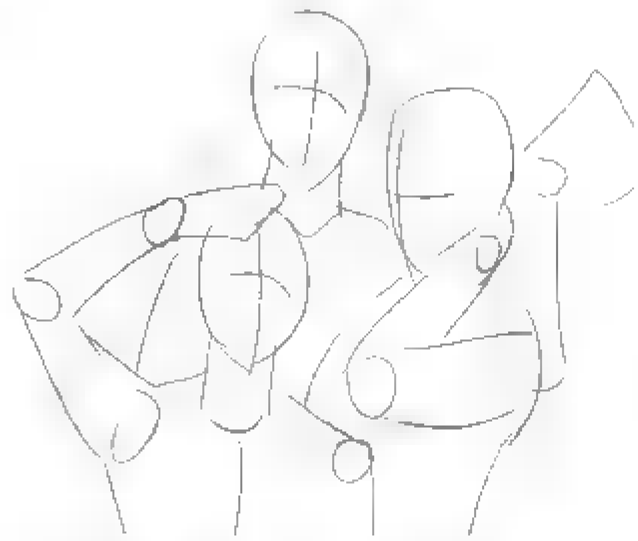
不同的组合绘制方法有区别也有一定的规律，在我们绘制人物组合之前就要根据画面内容确定用什么构图方法来表现，这样绘制出来的画面才更加生动，更有艺术表现力。

人物与人物的组合

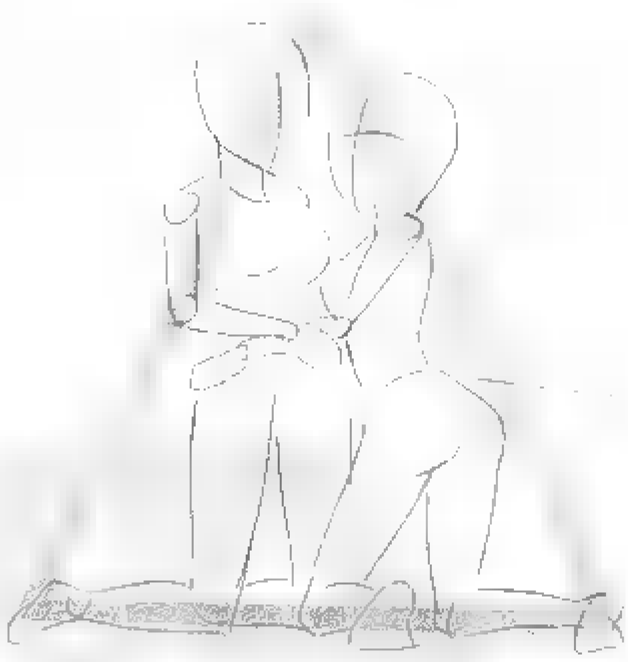
人物与人物的组合有很多种绘制方法，大致表现为构图上的不同。不同的情节设定需要的构图是截然不同的。

采用三角形构图时，画面中的人物有前后遮挡关系，在绘制过程中要画出层次感，注意疏密变化。





在画多人构图时一般会把人物都集中在画面视觉中心处，以三角形构图为主，能让画面更稳定。画不同人物时也要注意不同的细节变化。





注意手部交叉细节和眼神的方向

右图运用了对称构图和三角形构图。虽然两人动作大致一样但其中的细节有很多不同，丰富了画面的内容，吸引了眼球，而三角形构图使画面更稳定和平衡。

人物与道具的组合

在绘制人物和道具的组合时注意道具的摆放要有合理性，首先要确定合理的构图、不同的道具与人物的关系、人物的动作要正确配合道具；然后在摆姿势的时候同时要注意人物的动作对道具的遮挡、画面构图的视觉透视、道具的透视。

人物整体衣着也要与道具配合，才能更符合画面的内容。



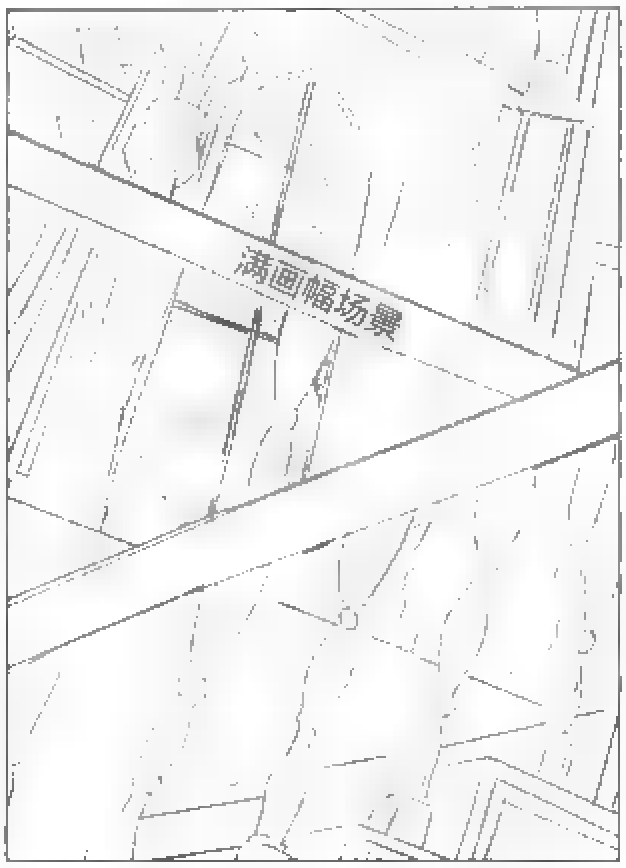
由于摩托车比较小，所以人物身体呈弓形，单腿跪在坐垫上，这样动态也合理，也呈三角形构图。

在画人与日常道具的时候，要注意道具最通用的方法，了解了使用方法后再进行绘制时就知道人物该做什么动作来配合道具了。

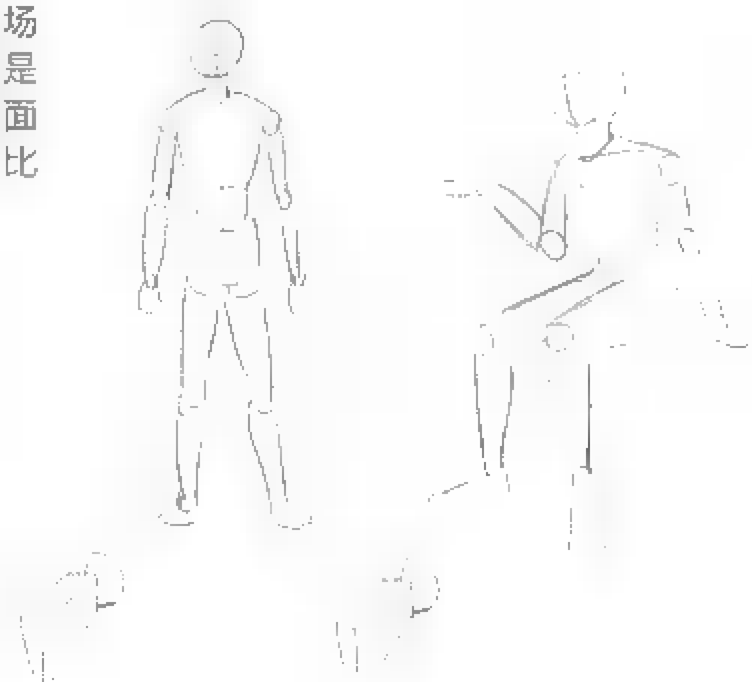
右图的道具是一把电吉他，有背带，一般会背在身前，左手握吉他柄，右手拨弦，而这张图采用的是右手拿着拨片，更加强调了画面内容与电吉他道具的吻合。

人物与场景的组合

当人物置身于场景之中时，构图时要注意考虑以人物为中心。人物的位置非常关键，不能淹没于场景之中，要让人一眼就能抓住画面的中心。场景在绘制过程中要把握好透视原理和密集与舒张的关系。



由于是满画幅场景，而且场景角度是仰视，所以场景里面物体的透视要注意比例关系。



仰视镜头在左下方，如果在场景里加入人物，就应选用左边的坐姿。





Lesson 03 构图的绘制案例

绘制人物时最常见的是两人或两人以上的构图画面，当我们[redacted]绘制两人或两人以上的画时要考虑运用合理的构图法，再配合道具和场景来丰富画面内容，加[redacted]画面的故事性，[redacted]能吸引人。

双人构图

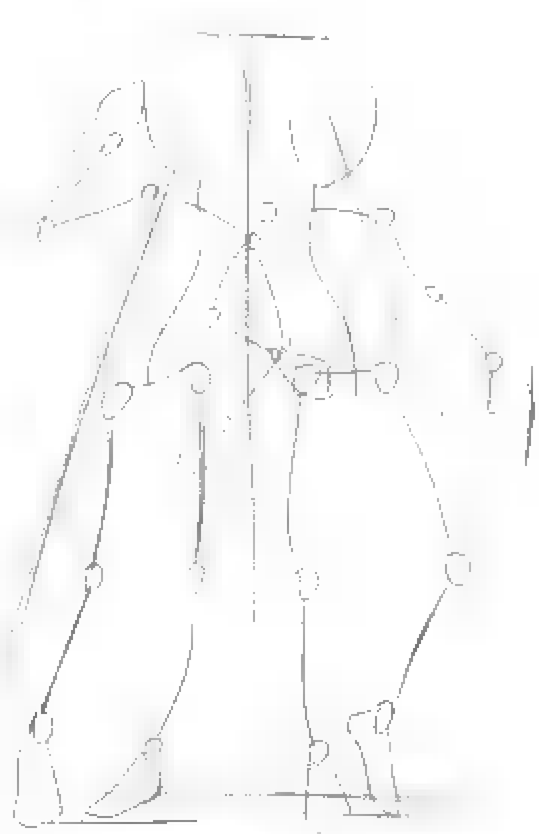
在画两个人时，常用对比或者对称构图，然后在此基础上运用三角构图来增加画面的稳定性，或者运用圆形构图来加强画面的紧致性。



1 先画一个三角形框架，然后定出人物的身高和画面两边的宽度。



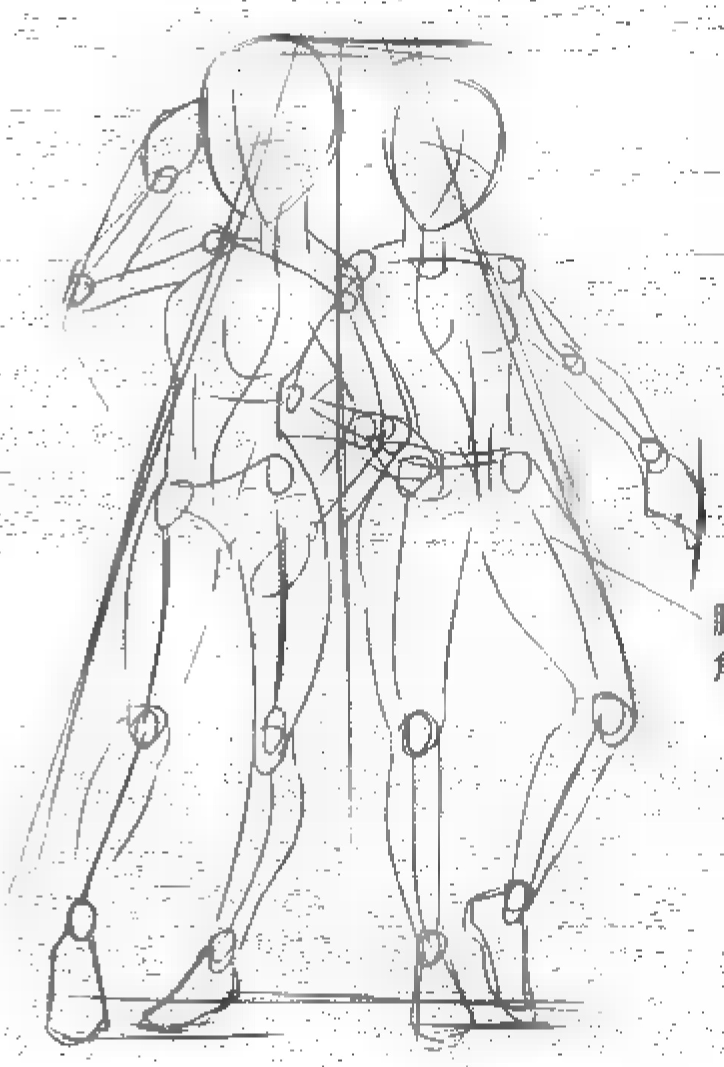
2 用简单的线画出一个人的结构图，注意动作和身体扭动方向。

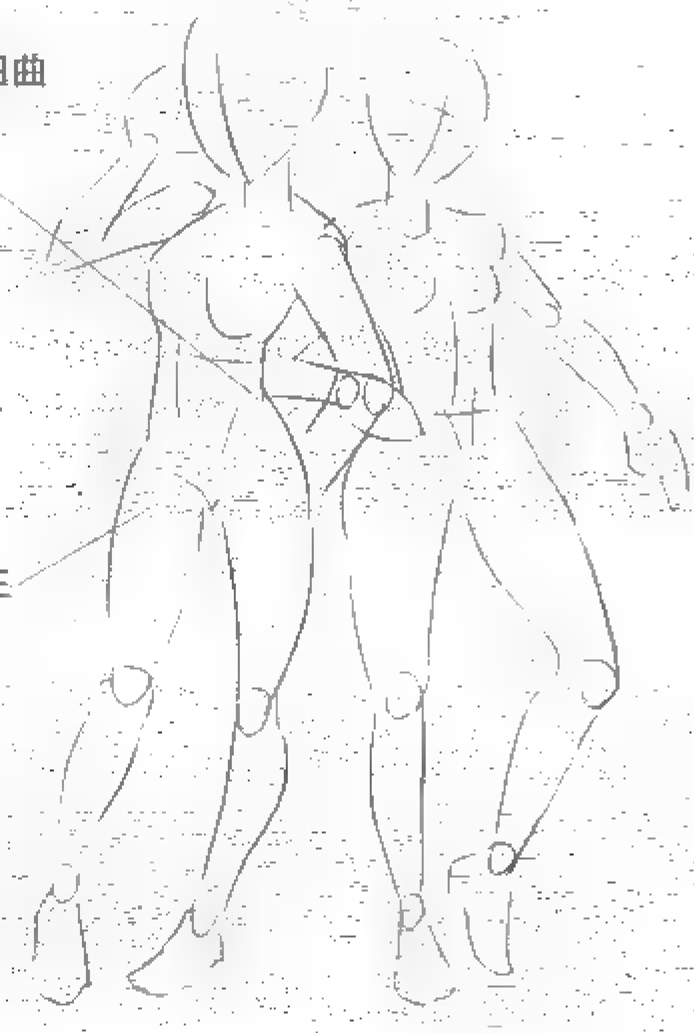


3 画出第2个人[redacted]的结构图。



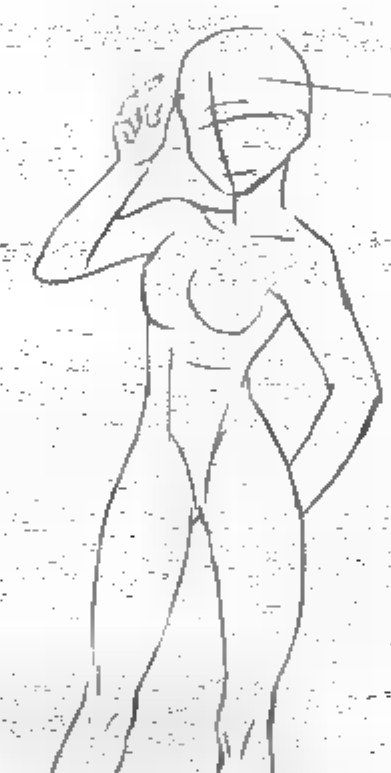
4 根据结构图画出左边人物的立体结构图。

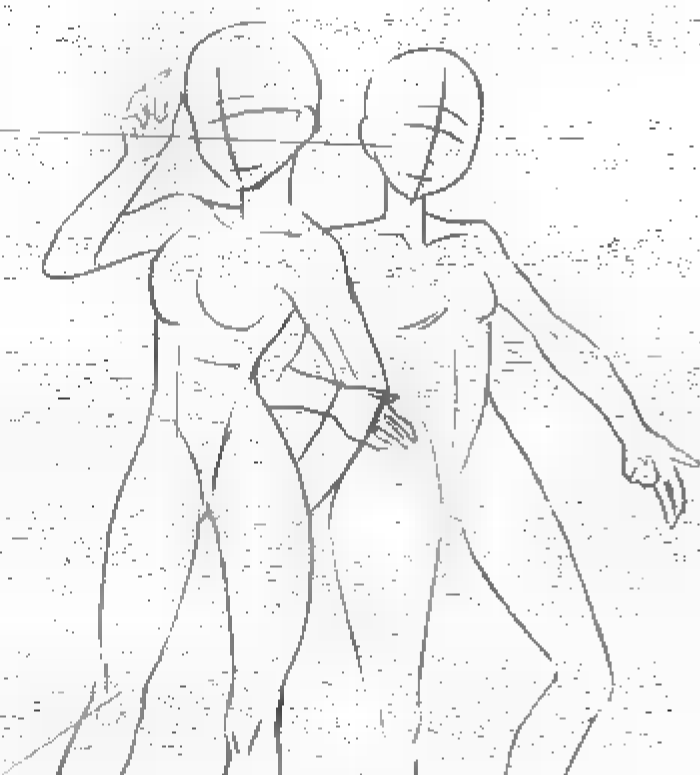




5 画出右边人物的立体结构图。

6 清除多余的线，露出立体结构图。





7 根据立体结构图画出左边人物的裸体人的细节结构，标出五官位置。

8 画出右边人物的裸体人体细节结构图和五官位置。



9 画出左边人物衣服和发型的大致轮廓。



10 画出右边人物衣服、发型和头饰的大致轮廓。



11 细化左边人物五官和衣服的细节。



12 细化右边人物五官、衣服和头饰的细节。





13 细化右边人物的衣服细节和头发，清除草线。

14 细化左边人物的衣服细节和头发，清除草线。





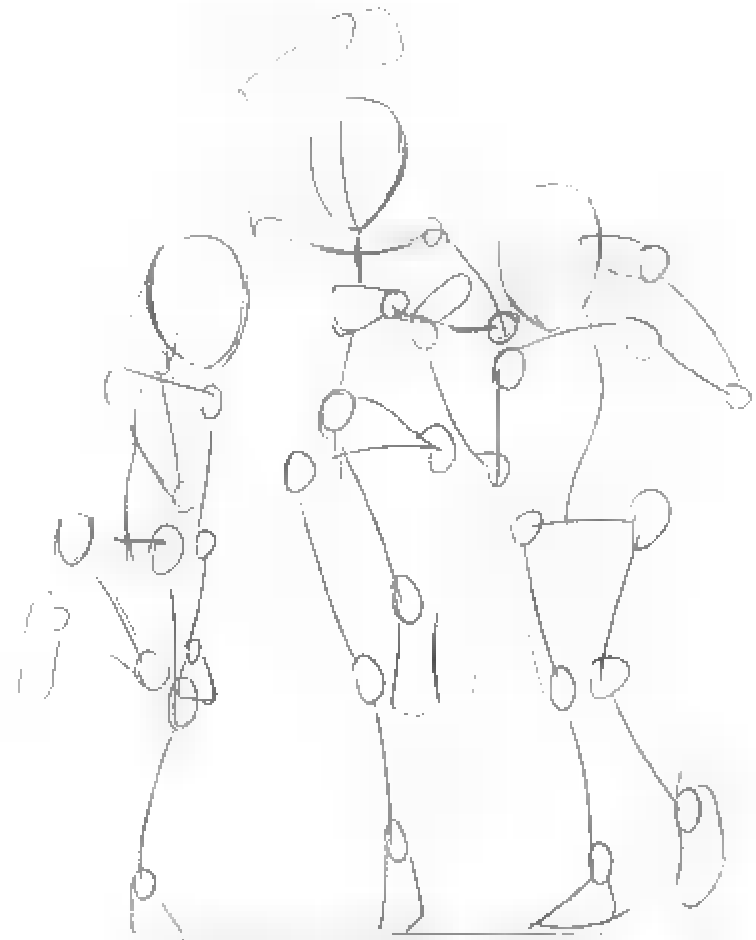
15 给人物添加阴影，增强体积感，使画面更饱满丰富。

16 最后把人物较暗明显部分加深，能更好地突出主体，增强体积感，再整理画面清除线条草线，完成。

三人构图

三人构图一般都会采用三角形构图，把人物集中在画面中心，这样会更整齐和紧凑，画面重心更稳，有时也会根据画面内容的不同来使用其他构图，比如突出主角的倒三角形构图，或者表现运动场面表现运动感和空间感的隧道形构图。





1 先在纸上打个大的轮廓框架，并迅速确定3个人物的站位、身高和画面的宽度。

2 然后根据框架和自己的思考，绘制出3个人物的动态结构图。





3 依据结构图画出立体结构图，保留之前的结构，因为在画的时候会有修改。

4 画出左边人物的裸体结构图，擦去一些立体结构图。



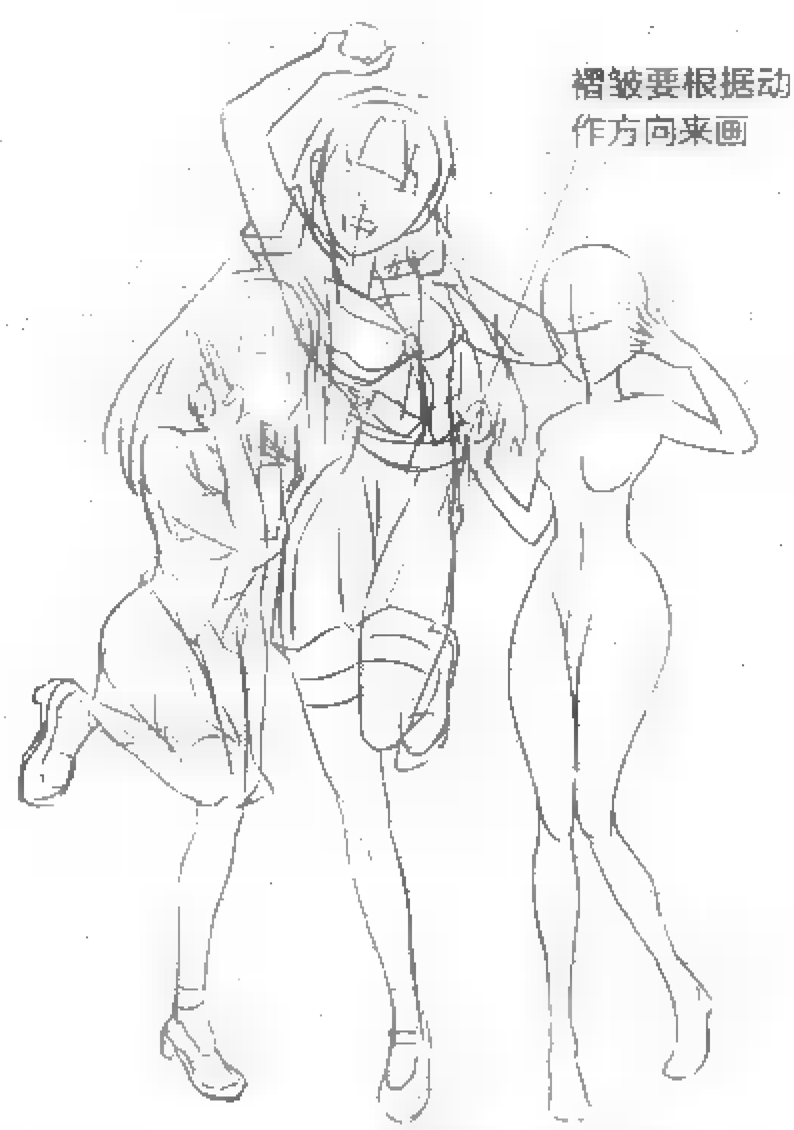
5 画出中间人物的裸体结构图，擦去一些立体结构图。



6 画出右边人物的裸体结构图，擦去一些立体结构图。



7 清除结构线条，画出左边人物的衣服、发型轮廓和五官位置，调整细节结构。



8 清除结构线条，画出中间人物的衣服、发型轮廓和五官位置，调整细节结构。





9 清除结构线条，画出右边人物的衣服、发型轮廓和五官位置，调整细节结构。

10 画出左边人物的衣服基本细节和五官基本形，调整结构。擦去多余的线。





11 画出中间人物的衣服基本细节和五官基本形，调整结构。擦去多余的线。

12 画出右边人物的衣服基本细节和五官基本形，调整结构。擦去多余的线。



13 画出左边人物的头发细节，细化眼睛增添细节，擦去一些结构线。



14 画出中间人物的头发细节，细化眼睛增添细节，擦去一些结构线。



15 画出右边人物的头发细节，细化眼睛增添细节，擦去一些结构线。



16 画出手的细节，结构更准确，擦去多余的线条，调整一些结构不准的局部。



17 擦去所有辅助线，调整整体比例结构。



18 在遮挡转角背光处画出阴影，更显体积感。



19 加黑线条间衔接部分，更能突出主体人物。



20 整体调整画面，添加细节，并加深线条特别是轮廓线，背光处的线也要加深。完成。

四人构图

四人构图主要根据画面内容来确定用什么构图最能表现画面，有介绍型的四个人一字排开，每个人物都是画面的一部分，很平均；也有三角构图把主角放在中心或者顶角上突出主角，四个人都集中在画面中心；也有圆形构图是四个人分别朝不同方向。下面我们来看四人构图的例子。



1 首先绘制出轮廓线定好构图框架。



2 根据框架以及人物站位绘制出人体结构图。



3 然后根据结构图绘制出左边2个人的立体结构图。



4 根据结构图绘制出右边2个人的立体结构图。



5 根据立体结构图画出左边第1个人的裸体结构图，动作和造型要抓准确。



6 接着画左边第2个人的人体结构图，随时调整比例和动态结构。



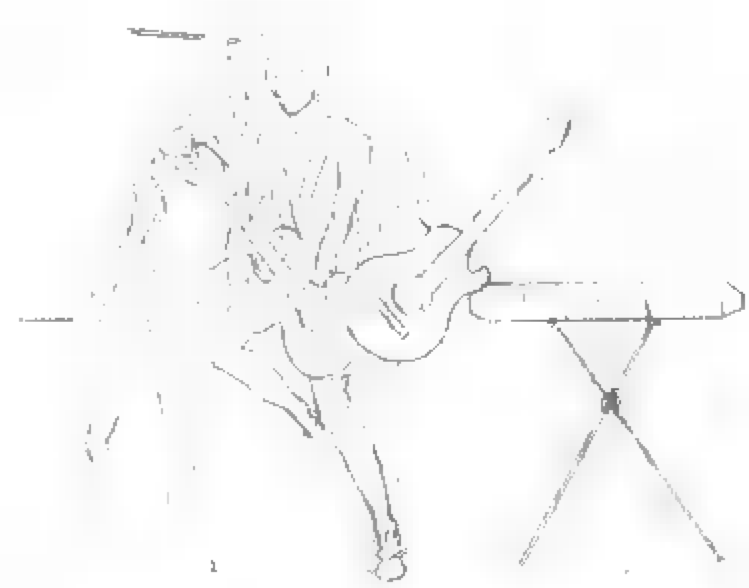
7 画出左边第3个人的裸体结构图，注意动作要点。



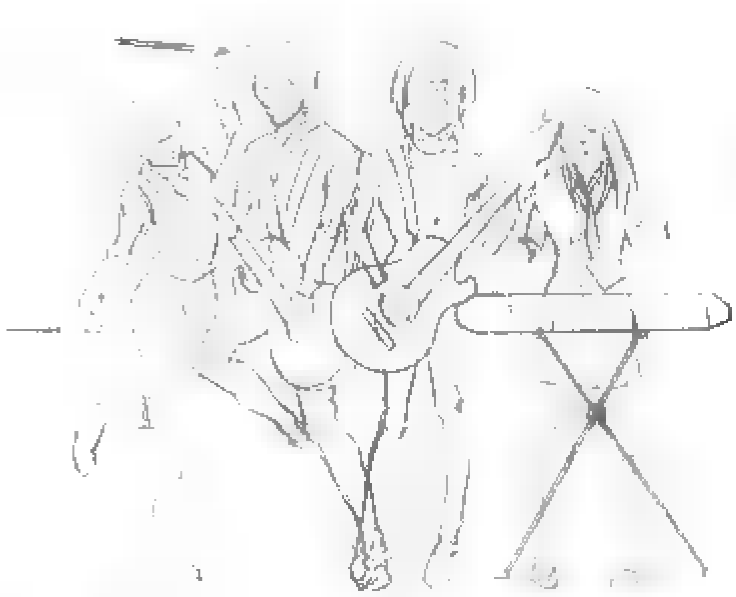
8 画出最右边的人体裸体结构图。



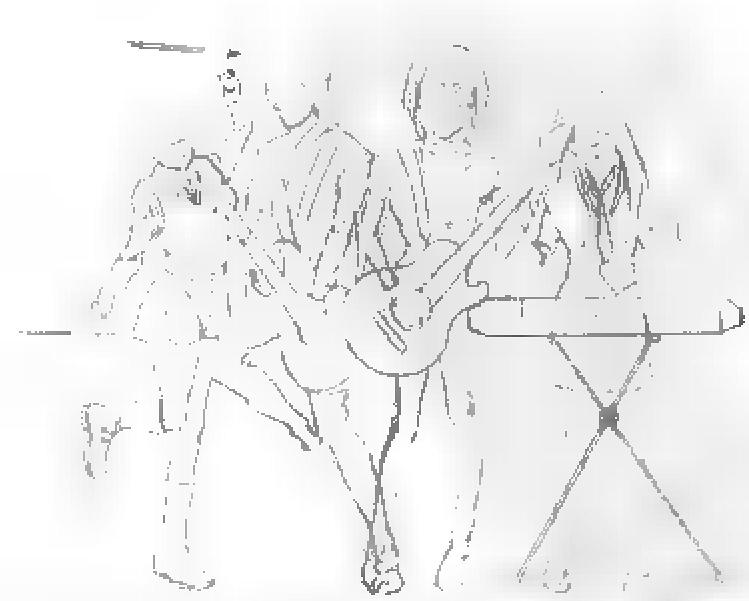
9 画出道具的大概位置。



10 细化左边2个人，画出头发和衣服外轮廓。



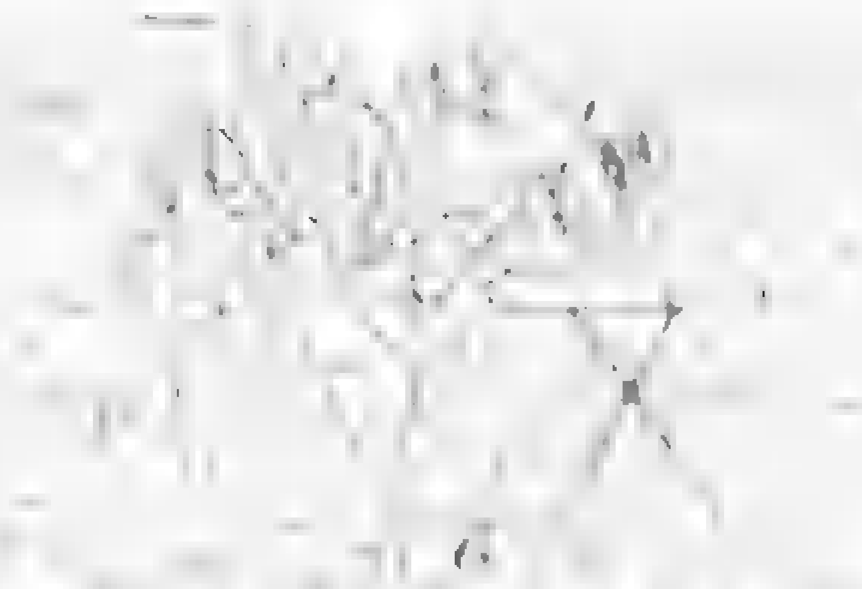
11 细化右边2个人，画出头发和衣服外轮廓。



12 进一步刻画，从左边第1个人物开始细化衣服，并擦去一些结构线。



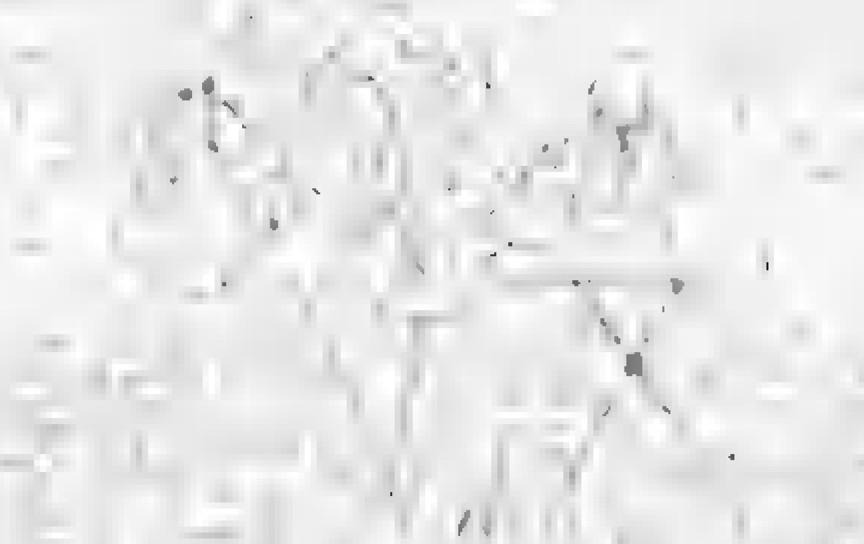
13



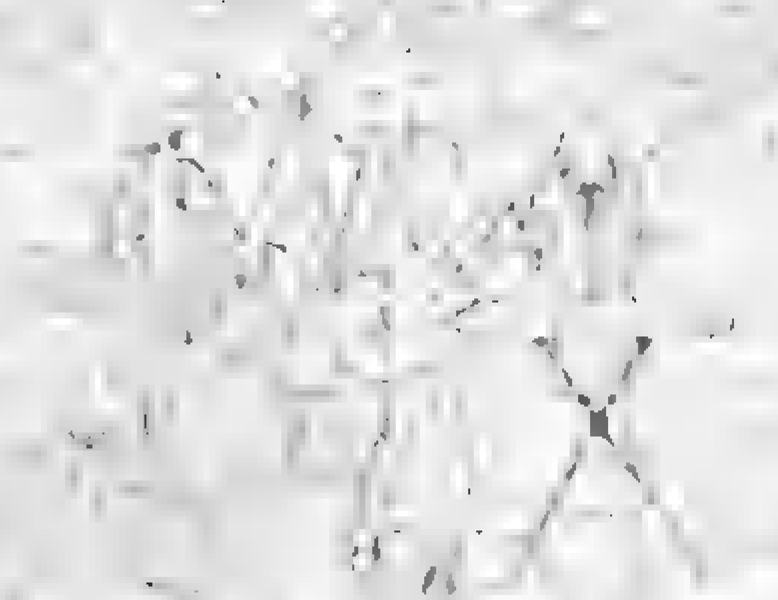
14



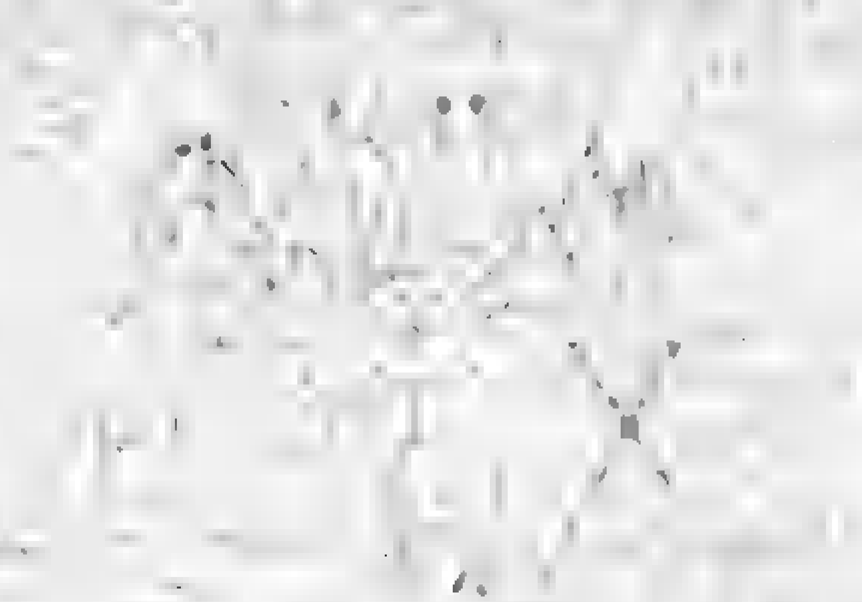
15



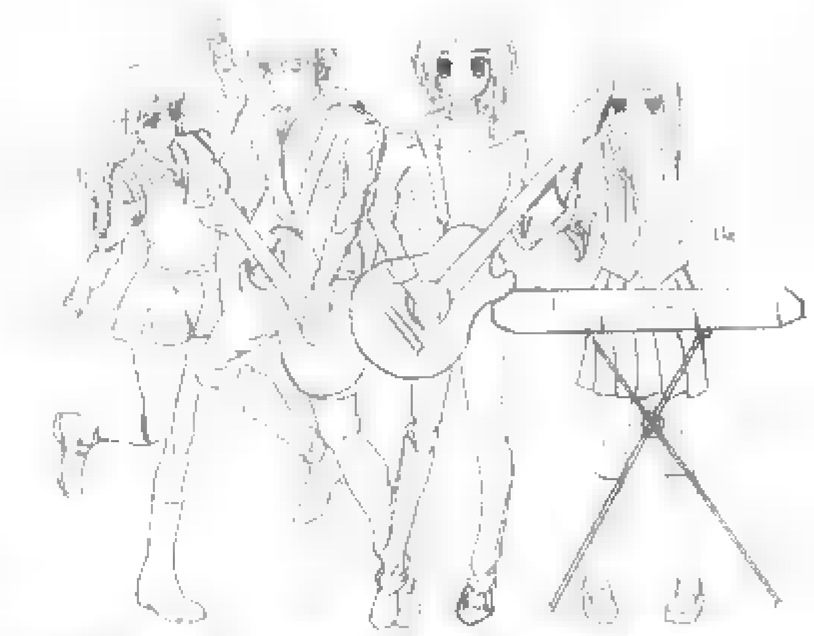
16



17



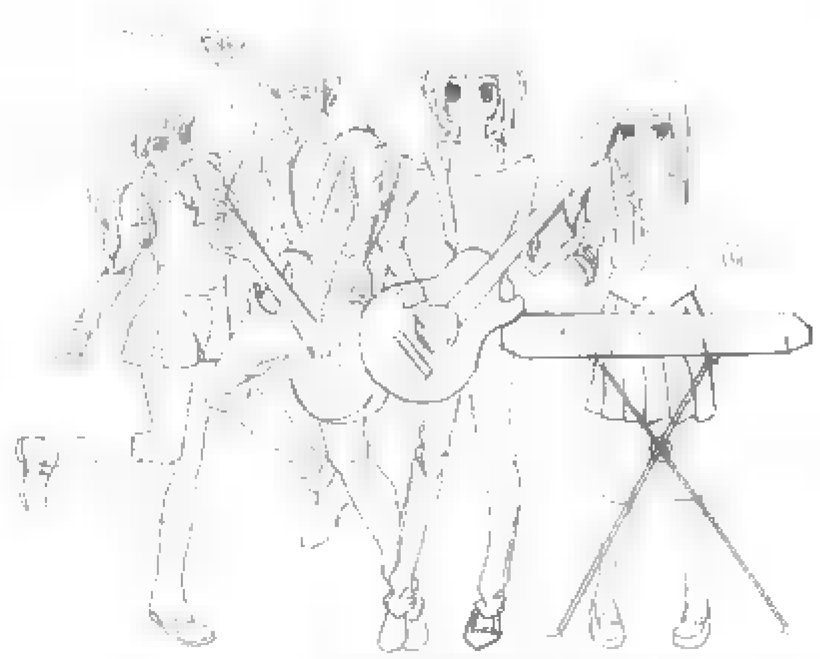
18



19 画出最右边人物的五官基本形，调整衣服细节，擦去一些草稿线。



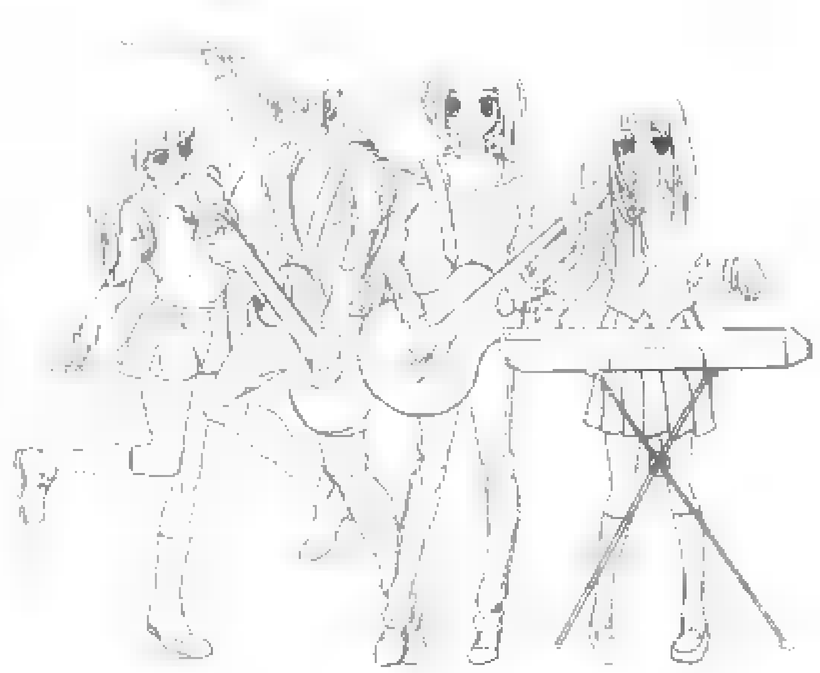
20 画出左边第1个人物手的细节，注意动作和道具结合的准确性和结构。



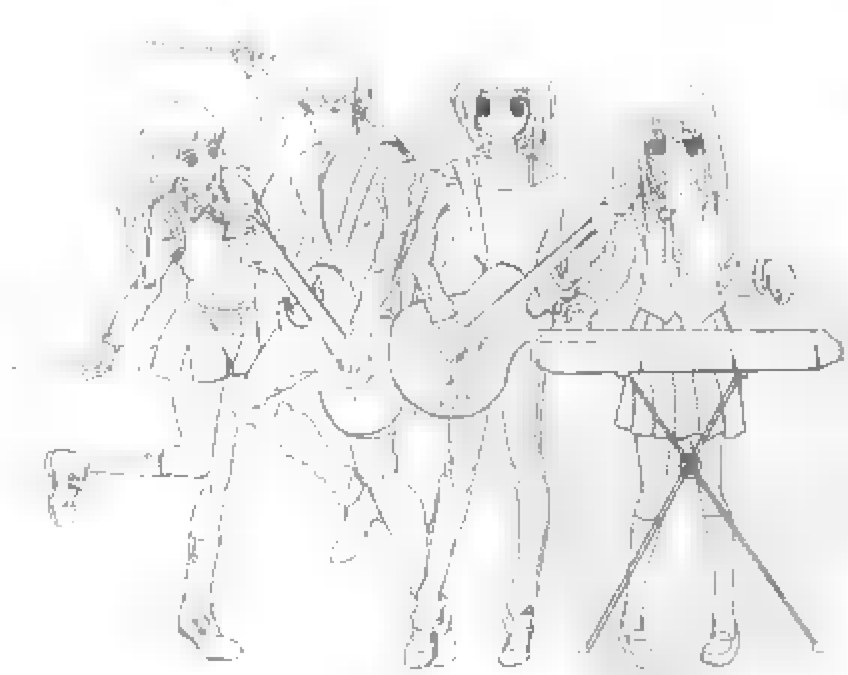
21 画出左边第2个人物手的细节，注意动作和道具结合的准确性和结构。



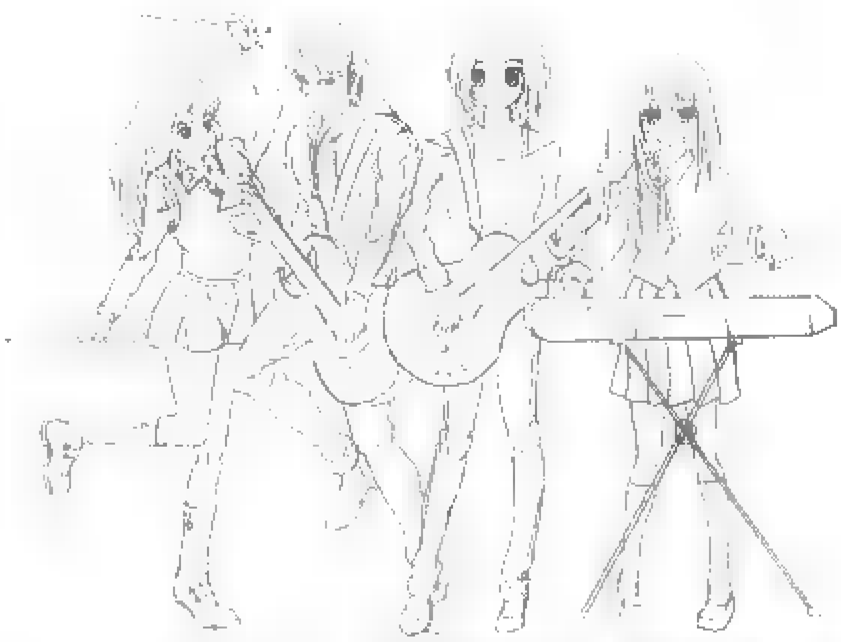
22 画出左边第3个人物手的细节，注意动作和道具结合的准确性和结构。



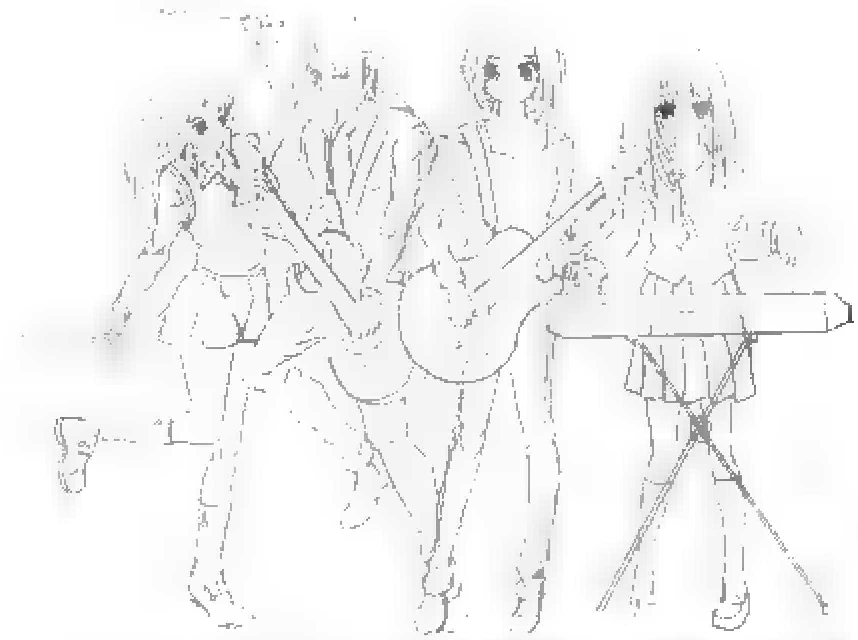
23 画出右边第1个人物手的细节，注意动作和道具结合的准确性和结构。



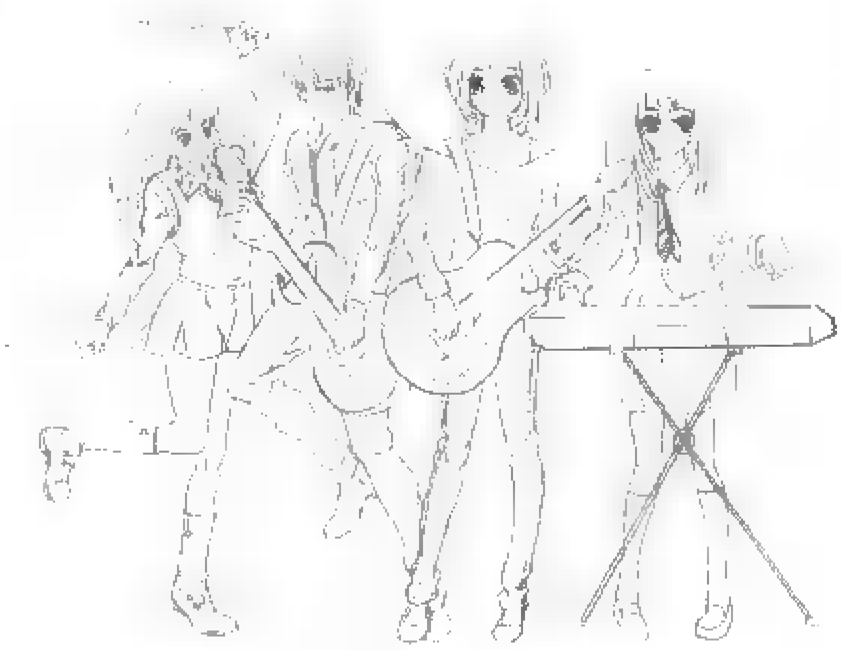
24 更进一步刻画，增添衣服上的细节，修改人物一些形不准的地方。



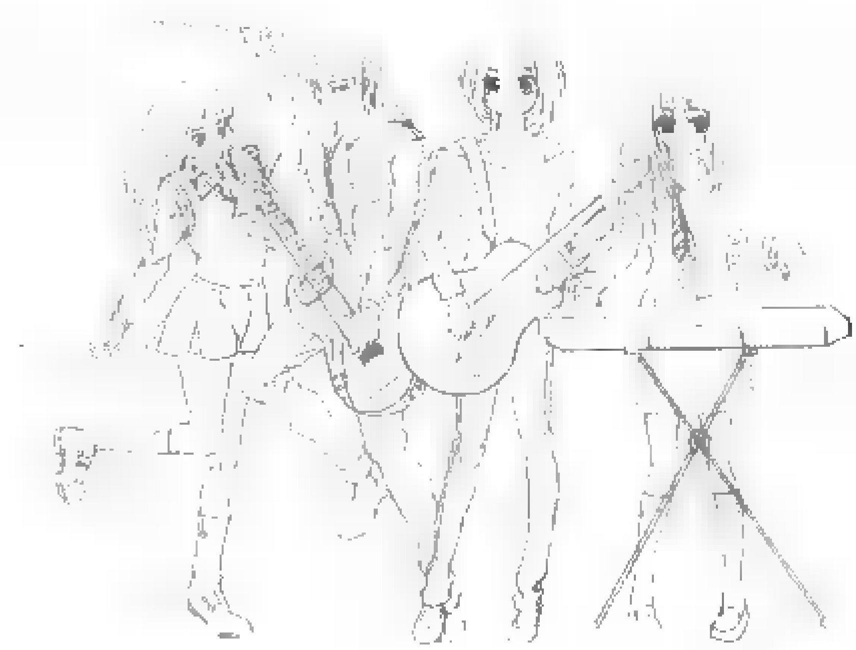
25 刻画左边第2个人物的衣服细节，调整人物一些结构使之准确。



26 刻画左边第3个人物的衣服细节，调整人物一些结构使之准确。



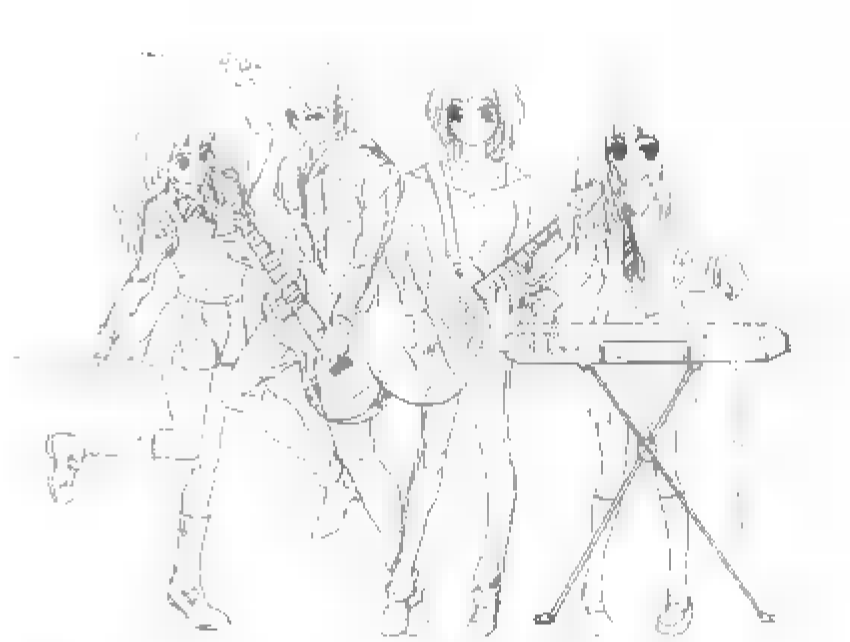
27 刻画最右边人物的衣服细节，调整人物一些结构使之准确。



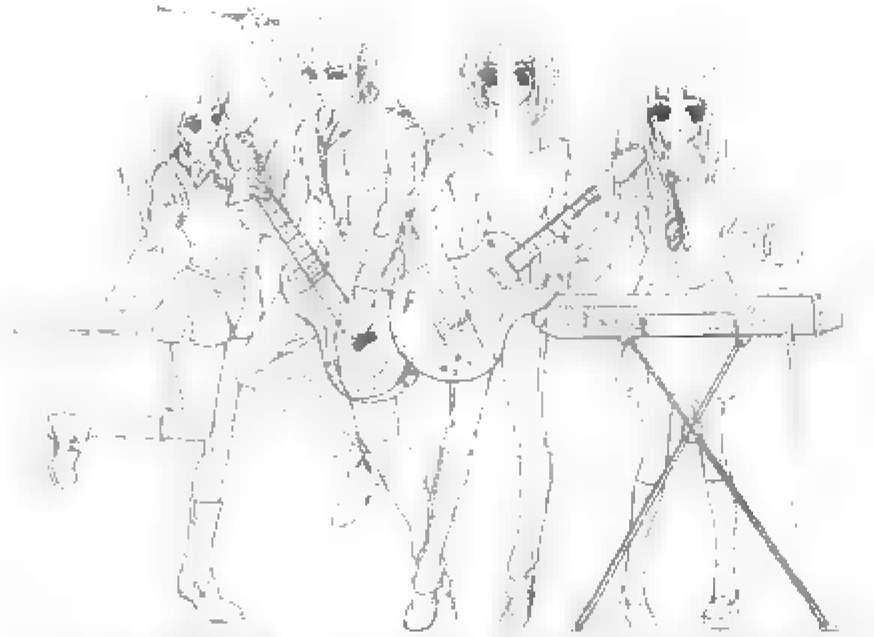
28 画出第1把吉他的细节图。



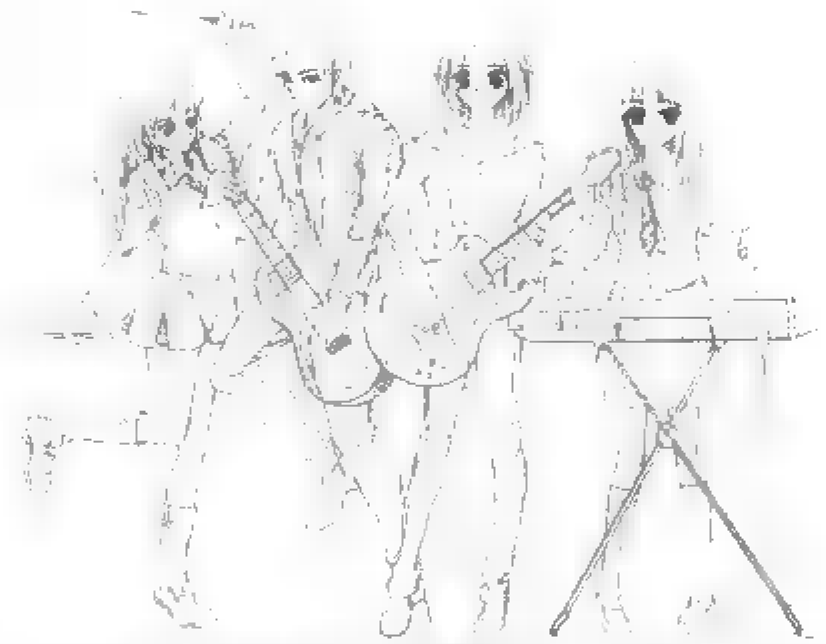
29 画出另一把吉他的细节，注意要与人的动作相协调。



30 画出电子琴的细节，并调整人物的动作。



31 整体调整人物比例大小关系，强调结构线和阴影，使人物更加立体。



32 最后加上阴影让画面更饱满、立体、生动。完成。



完成稿

五人构图



1 先画出一个大框架，构图近似一个斜三角形，然后分配好每个人物的具体位置，并画出大概动作和一些遮挡关系。



2 在框架基础上，绘制出每个人的结构草图，并调整局部动作，有前后遮挡关系的强调出前景的人物结构，加深表示。



3 根据结构草图画出5个人物的立体结构图。注意前后遮挡关系和动作准确性，随时调整动作不对的地方。



4 以立体结构图为准绘制出左边3个人物的裸体结构图，遮挡部分也需要画出来，方便参考结构的准确性。



5 画出左边第 4 个人物的裸体结构图，他位于前景位置，突出部分需要加深结构线来显示出位置关系。



6 画出最右边这个人物的裸体结构图，同时修改下脚的位置和动态，使之更合理。



7擦去立体结构线，使画面更整洁，更容易看清人体结构线并进入下一步绘画。



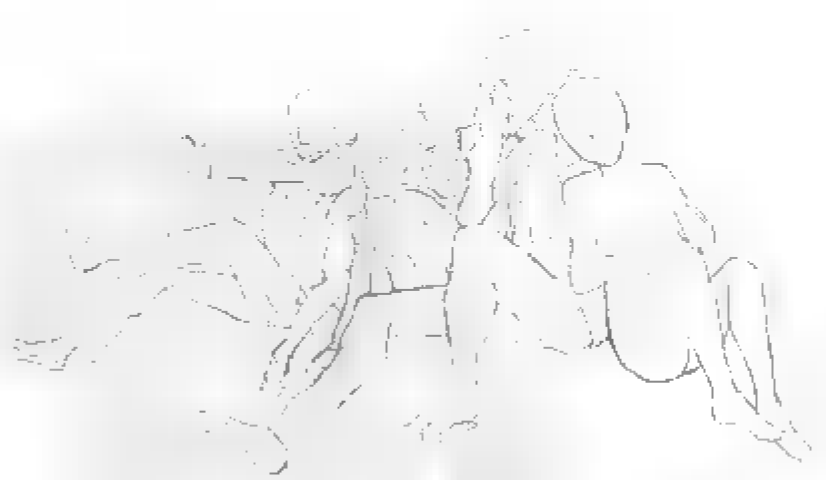
8设计画出左边第1个人物的衣服大概轮廓和发型轮廓草图，定出五官位置，擦去一些身体结构线。



9设计画出左边第2个人物的衣服大概轮廓和发型轮廓草图，定出五官位置，擦去一些身体结构线。



10设计画出中间人物的衣服大概轮廓和发型轮廓草图，定出五官位置，擦去一些身体结构线。



11设计画出左边第 4 个人物的衣服大概轮廓和发型轮廓草图，定出五官位置，擦去一些身体结构线。



12设计画出最右边人物的衣服大概轮廓和发型轮廓草图，定出五官位置，擦去一些身体结构线。



13 擦去人物基础结构草图，使画面更整洁。然后进行下一步绘制。



14 从左边第 1 个人物开始进行五官基本形的绘制，注意表情和动作的配合，并画出头发的一般细节。



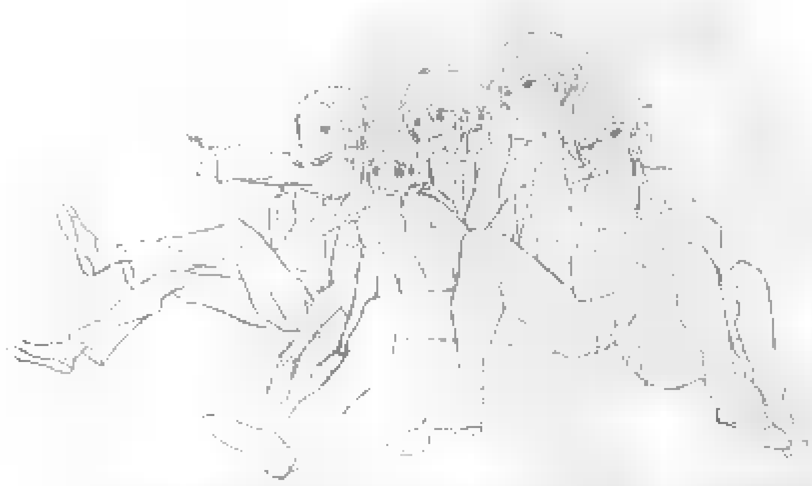
15 绘制出左边第 2 个人物的五官基本形，注意表情和动作的配合，并画出头发的一般细节。



16 绘制出左边第 3 个人物的五官基本形，注意表情和动作的配合，并画出头发的一般细节。



17 绘制出左边第 4 个人物的五官基本形，注意表情和动作的配合，并画出头发的一般细节。



18 绘制出最右边人物的五官基本形，注意表情和动作的配合，并画出头发的一般细节。



19 去掉外轮廓线，使画面更整洁，基本人物型和构图不会有大的改动。



20 深入刻画左边第 1 个人物的衣服，添加细节，画出手的结构细节。修改其他部分形不准的地方。



21 深入刻画左边第 2 个人物的衣服，添加细节，画出手的结构细节。修改其他部分形不准的地方。



22 深入刻画左边第 3 个人物的衣服，添加细节，画出手的结构细节。修改其他部分形不准的地方。

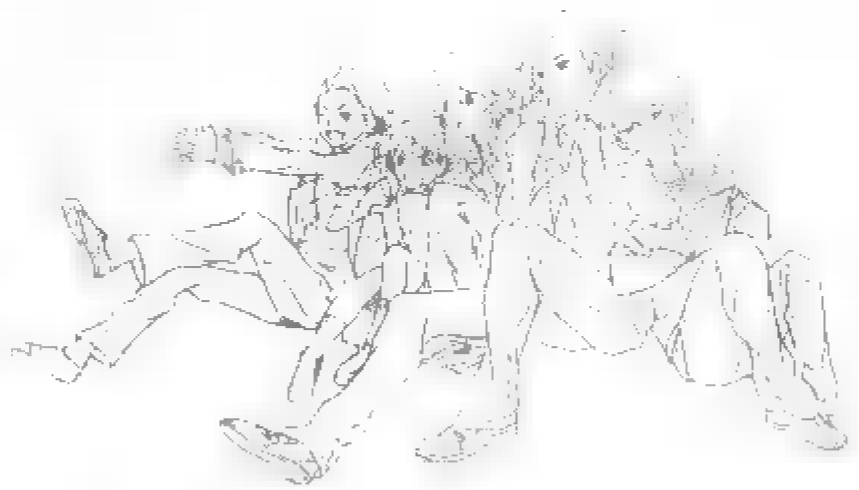


23 深入刻画左边第 4 个人物的衣服，添加细节，画出手的结构细节。修改其他部分形不准的地方。



24 深入刻画最右边人物的衣服，添加细节，画出手的结构细节。修改其他部分形不准的地方。

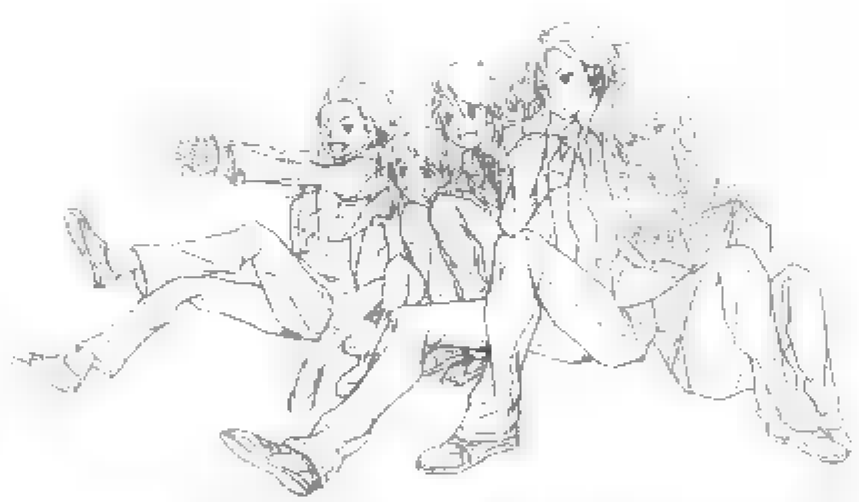




25 强调出左边第 1 个人物的五官。突出五官，衣服前后遮挡处和关节连接处也加深强调，突出人物。

26 画出左边第 2 个人物的头发细节，强调五官，突出表情神态，加深关节和前后交叉遮挡部分，突出人物。





27 画出左边第 3 个人物的头发细节，强调五官，突出表情神态，加深关节和前后交叉遮挡部分，突出人物。

28 画出左边第 4 个人物的头发细节，强调五官，突出表情神态，加深关节和前后交叉遮挡部分，突出人物。





29 画出最右边人物的头发细节，强调五官，突出表情神态，加深关节和前后交叉遮挡部分，突出人物。

30 画出左边 3 个人物的阴影，使人物更立体，画面更丰富饱满，突出主体。



31 画出右边2个人物的阴影，并调整一些细节。使人物更立体，画面更丰富，突出主体。



32 画面整体加深，各人物更明显，表现力更强。完成。



完成效果图

团体构图



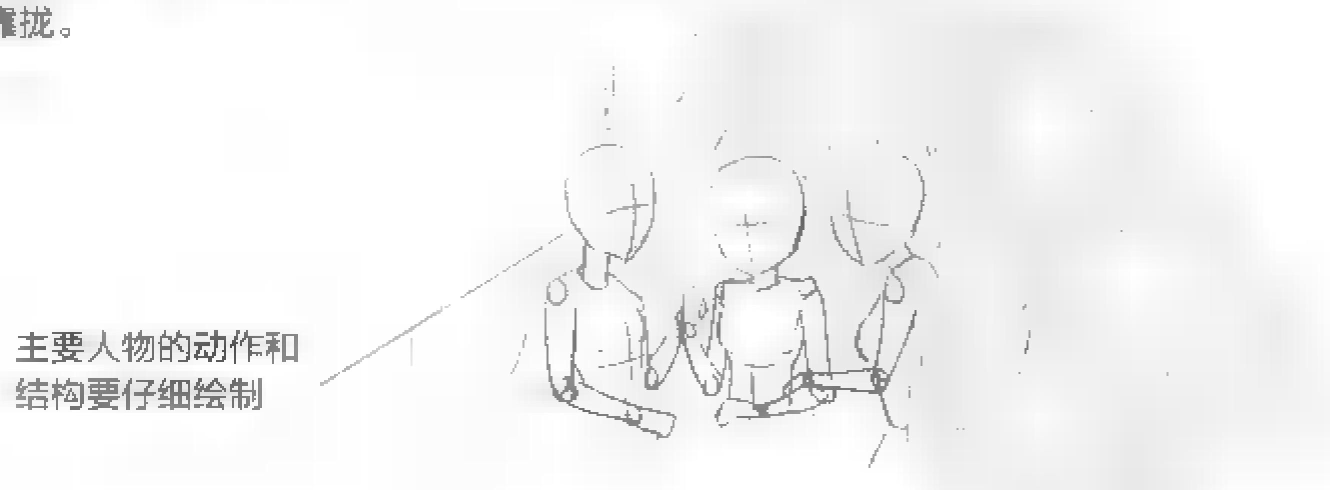
1 首先根据画面内容和主题构思一副画，确定一个大框架和各个人物的位置及大概动作。



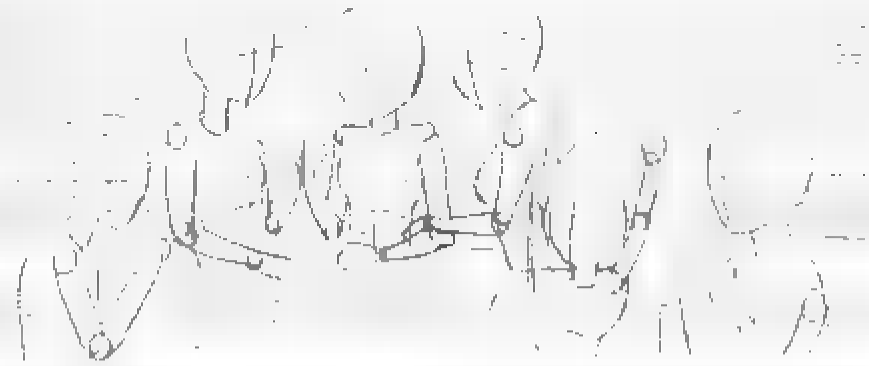
2 基于基本框架，为画面内容确定中心和主要角色，然后画出他们的具体结构草图。



3 然后画出其他配角的基本结构草图，背景人物结构不需要全部画，大概表示就可以。注意各个人物动作的朝向应向画面主要人物靠拢。



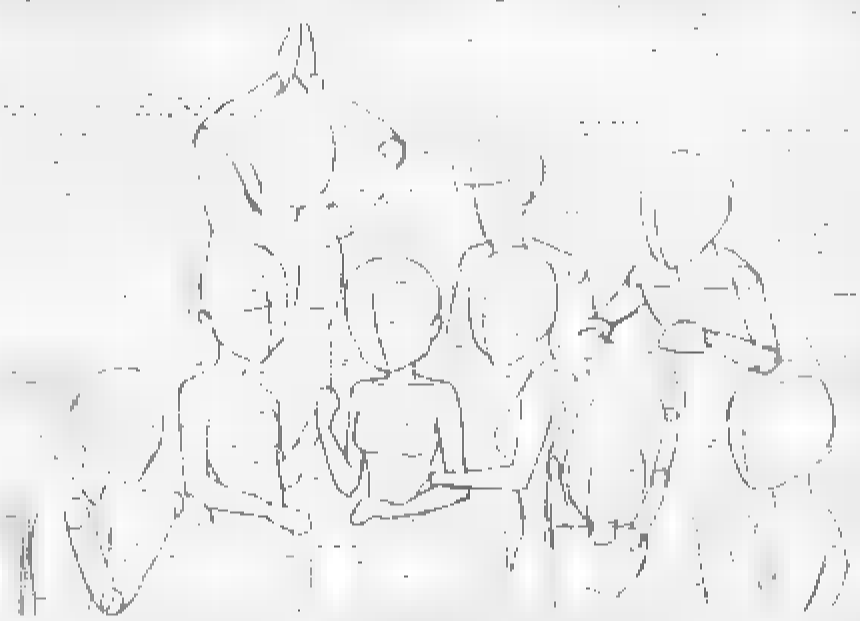
4 在确定完所有人物的结构和大概动作后，画出主要人物的立体结构图，注意把握好动作和结构，遮挡部分不需要画完。



5 画出前景 3 个人物的立体结构图，注意角色的动态。



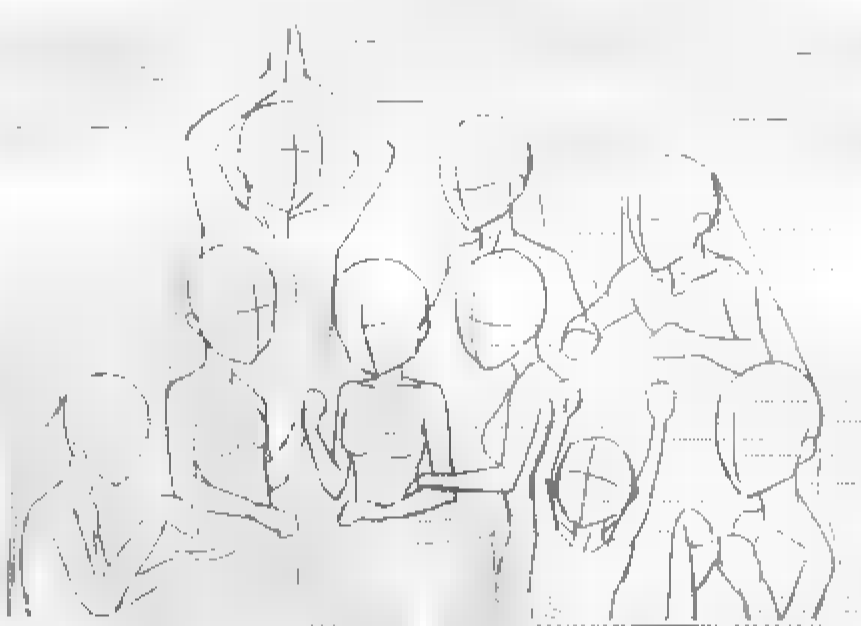
6 画出背景 3 个人物的立体结构图，注意遮挡关系和动态。



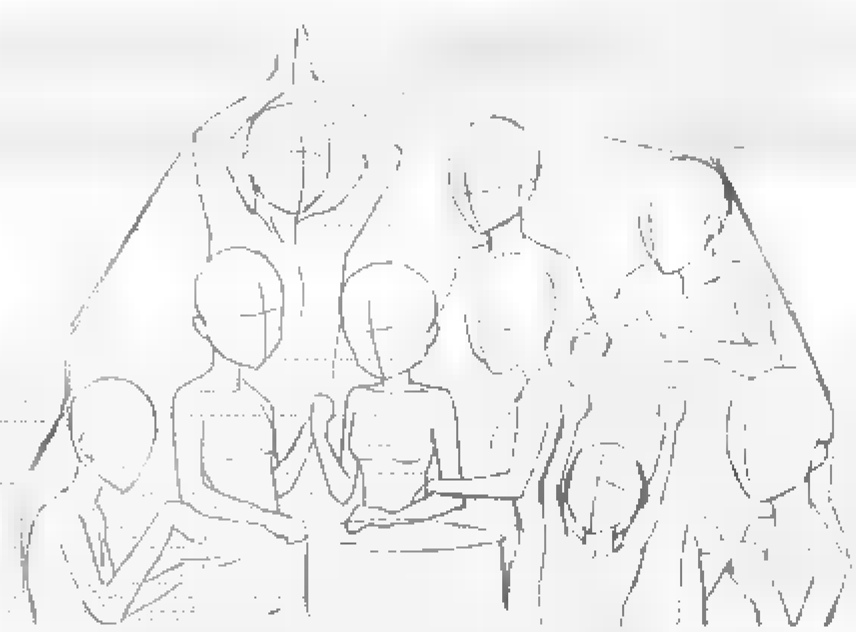
7 依据主要人物的立体结构图画出主体 3 个人物的裸体结构图，注意清除之前的一些参考线和结构线。



8 画出前景 3 个人物的裸体结构图，清除之前的结构草图和立体结构线稿，使画面更整洁。



9 画出背景 3 个人物的裸体结构图，清除之前的结构草图和立体结构线稿，使画面更整洁。



10 清除多余的结构线和构图草稿线，整理画面，方便下一步绘画。



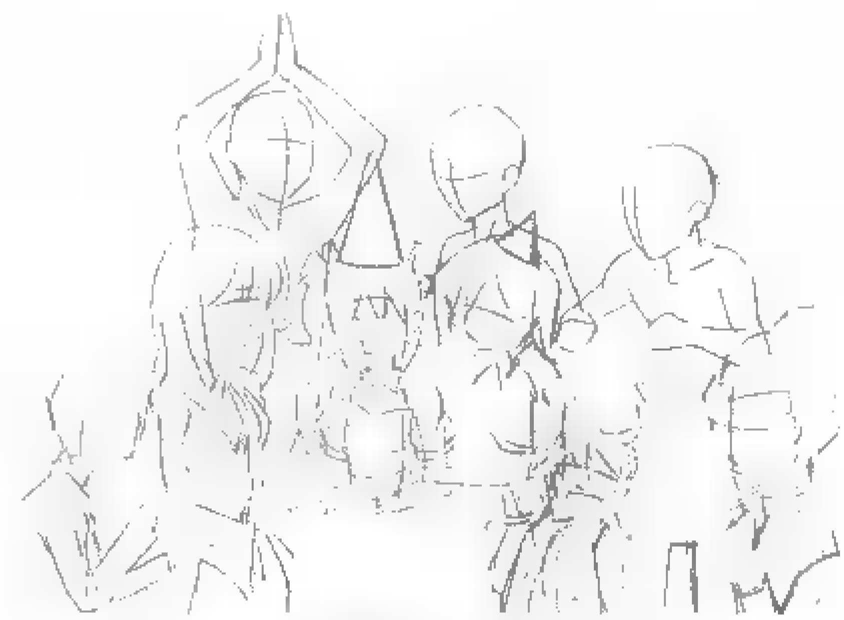
11 为主角设计发型和服饰草图，并确定五官位置。



12 为左边配角设计发型和服饰草图，注意与主角区别。



13 为右边配角设计发型和服饰草图，不要与之前2 位角色有重复。



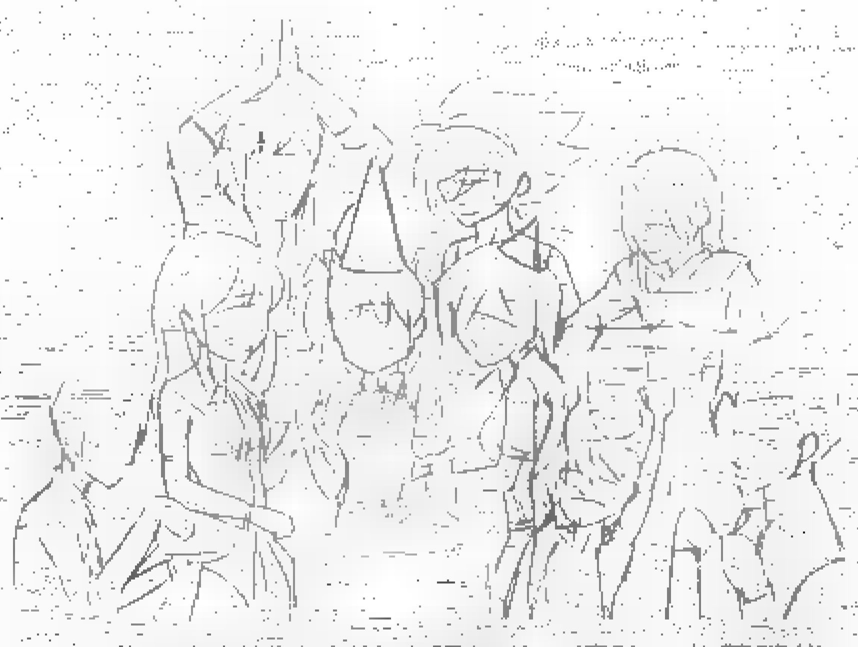
14 画出前景 3 人的服饰和发型的大概轮廓。



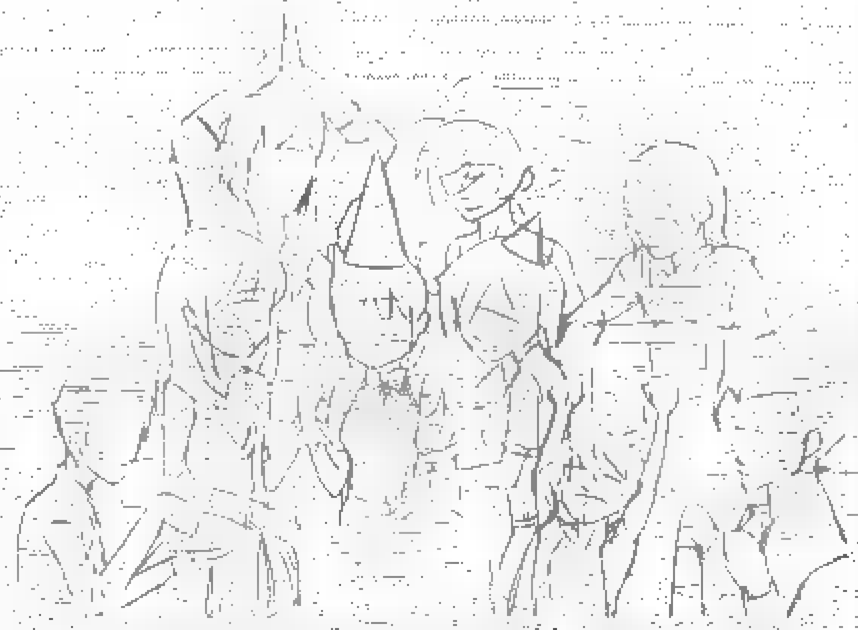
15 画出背景 3 人的服饰和发型。



16 清除轮廓线和结构线，使画面更整洁。



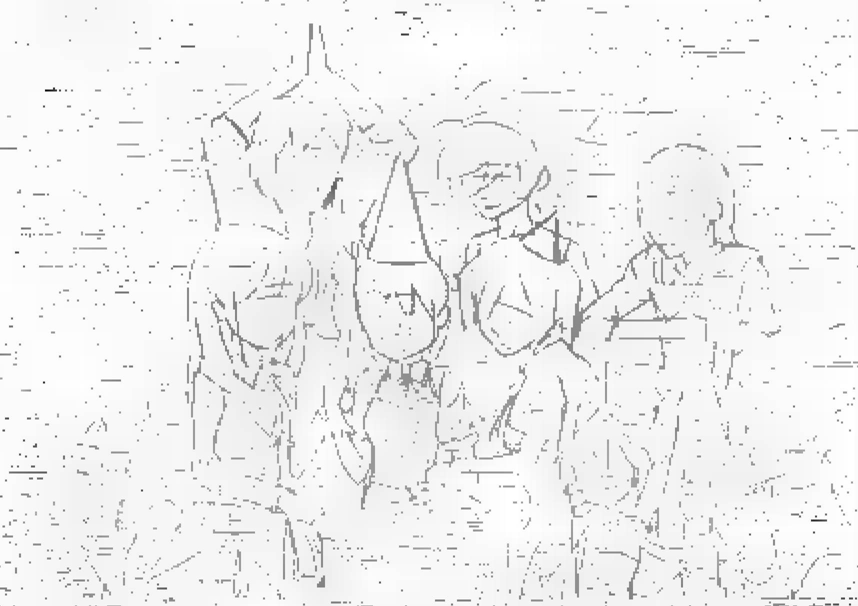
17 进一步刻画主角的衣服细节，清除一些草稿线，使主角衣服更具体。



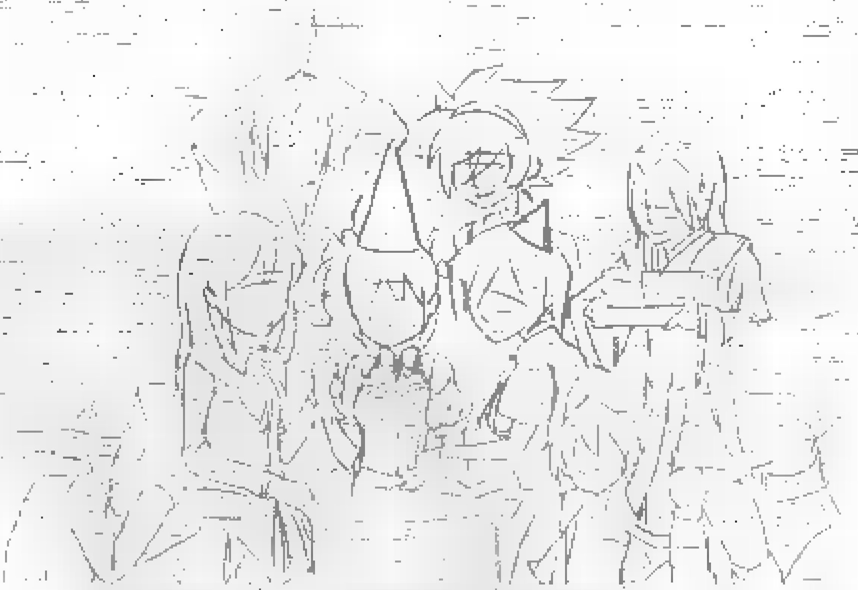
18 画出左边配角的衣服基本形，清除部分线稿。



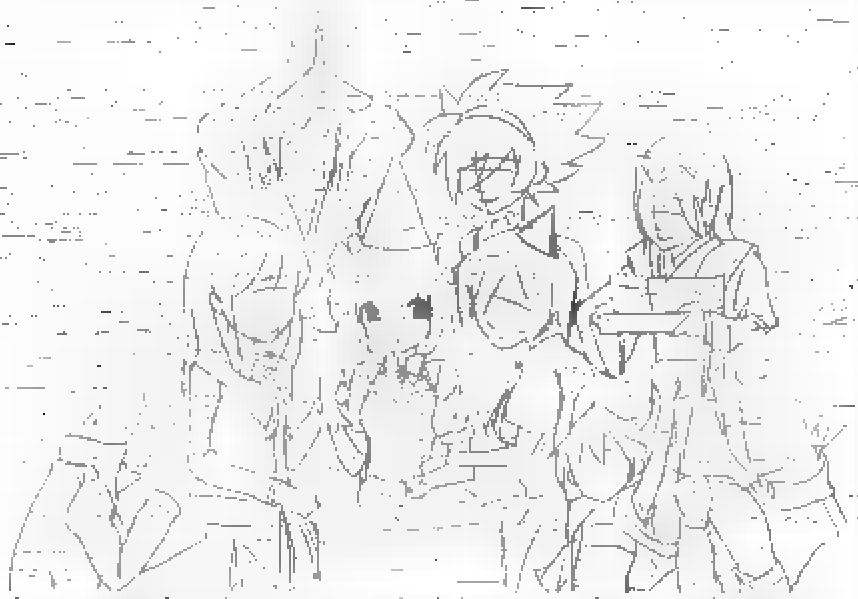
19 画出右边配角的衣服基本形，清除部分线稿，修改部分形不准的地方。



20 画出前景3个人物的衣服基本细节，擦去一些草稿线，使画面整洁。



21 画出背景3个人物的衣服基本细节，擦去一些草稿线，使画面整洁。



22 画出中间主角的五官基本形，添加一些道具细节。调整整体画面，加深部分线条。



23 画出左边配角的五官基本形，调整部分细节。



24 画出右边配角五官基本形，并加上一些小道具，调整人物细节。



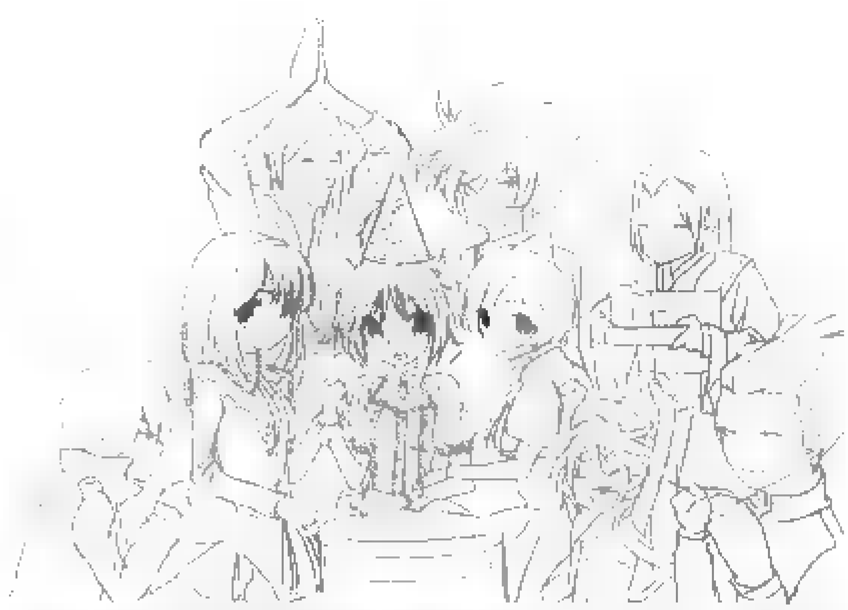
25 画出前景3个人物的五官基本形，调整人物细节，加些小道具。



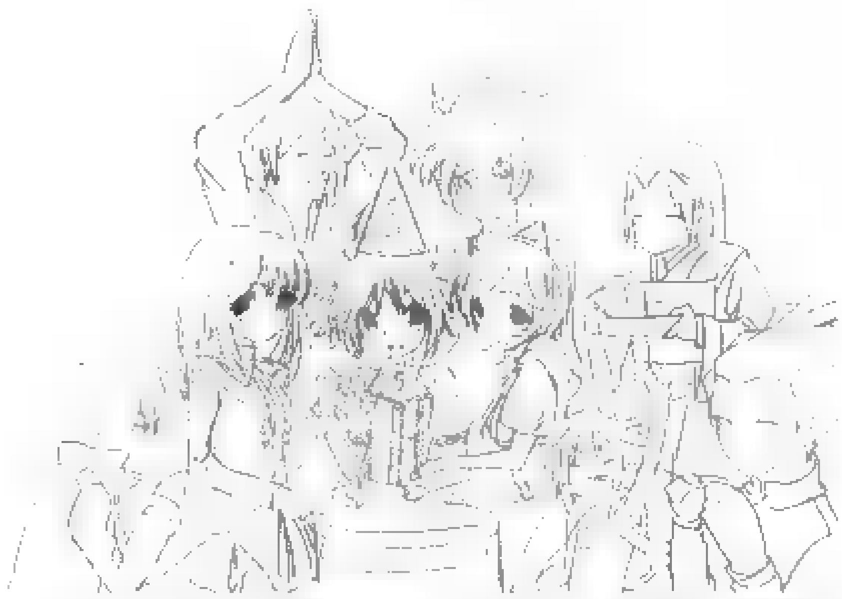
26 画出背景3个人物的五官基本形，调整人物细节加些小道具。



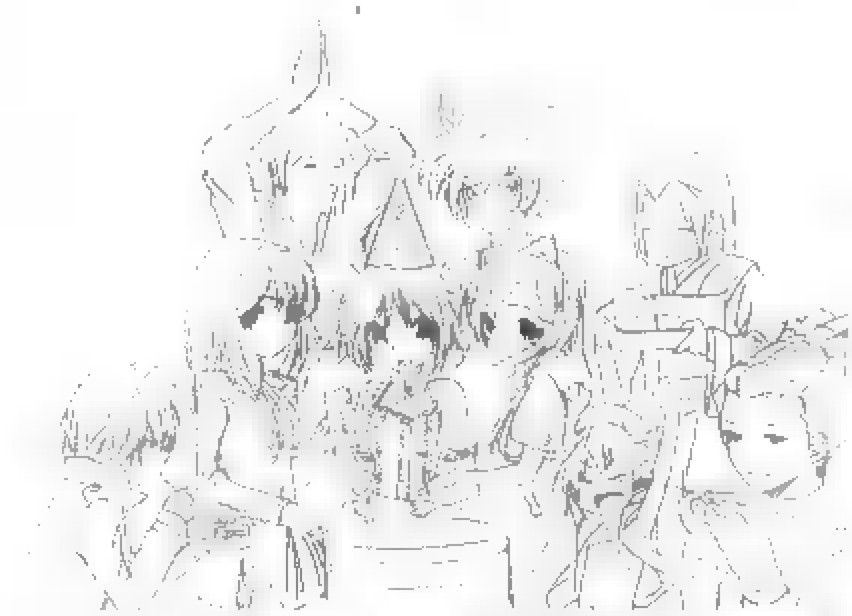
27 细化主角的衣服细节和头发细节，调整人物动态和一些道具。



28 细化左边配角的衣服细节和头发细节，调整人物动态和一些道具。



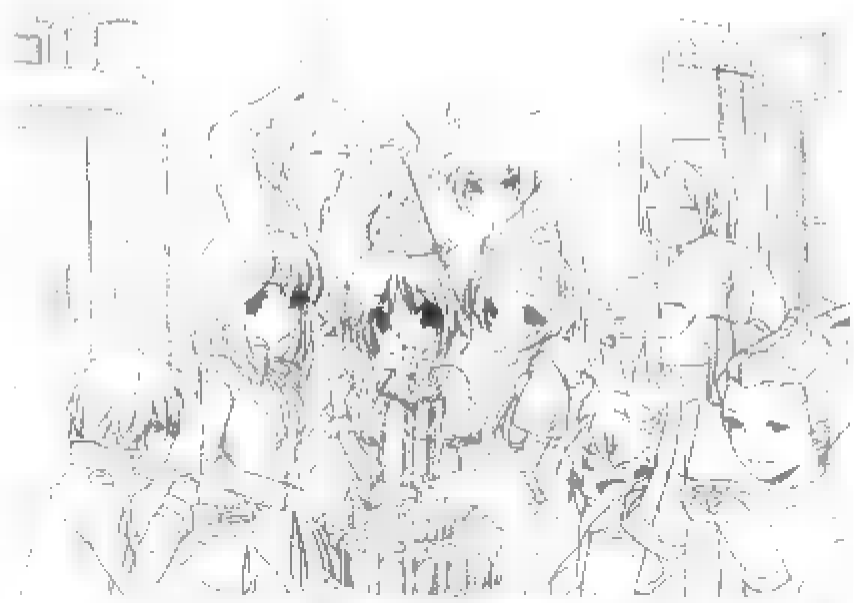
29 细化右边配角的衣服细节和头发细节，调整人物动态和一些道具。



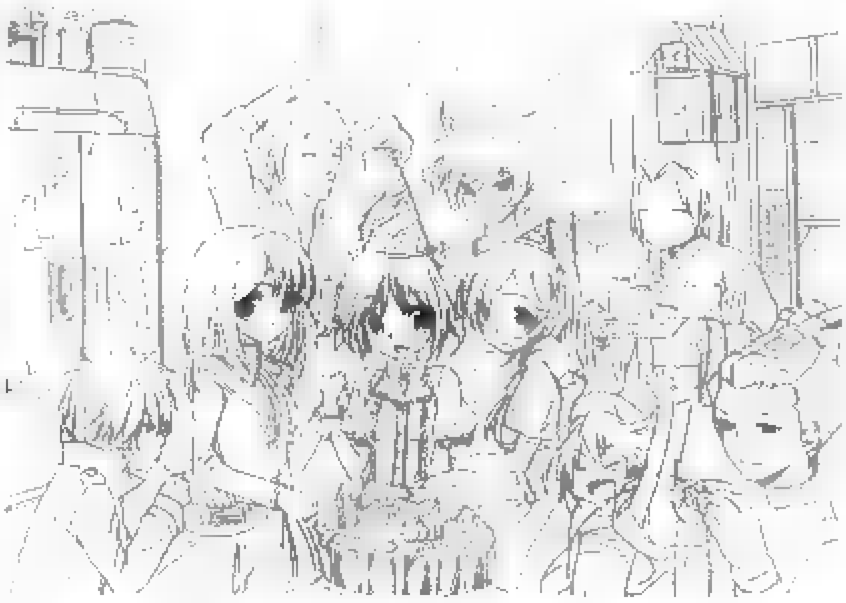
30 细化前景 3 个人物的衣服细节和头发细节，调整人物动态和一些道具。



31 细化背景 3 个人物的衣服细节和头发细节，调整人物动态和一些道具。添加一些背景景物丰富画面。



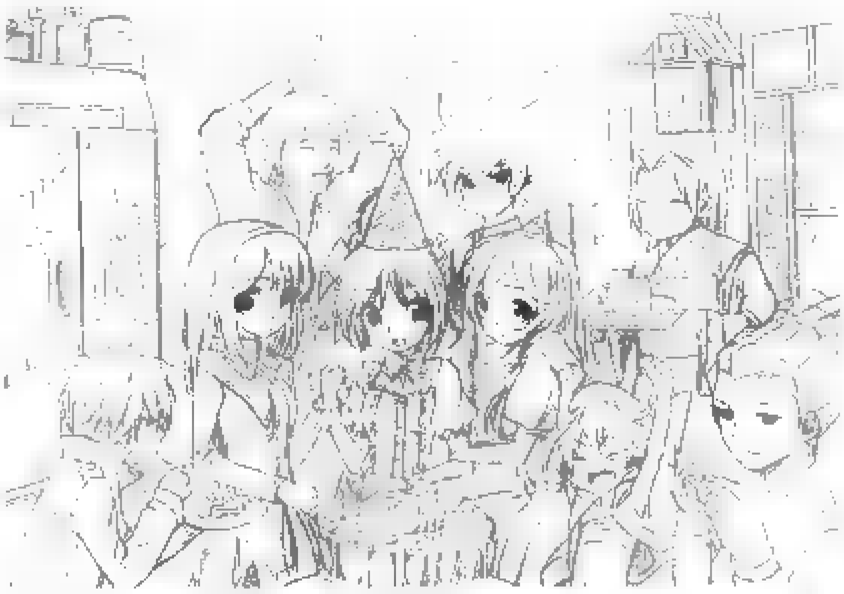
32 画出蛋糕细节和背景景物大概形状，加强主角的五官。



33 画出左右 2 个配角的眼睛细节，增加一些背景细节。



34 画出前景和背景人物的五官细节和衣服细节，添加部分阴影使画面更立体，突出人物。



35 加深结构线和交叉部分线条，突出主体人物，并添加阴影使画面更丰富立体。



36 加深画面线条和对比度，突出主体人物。



37 最后完成，整幅画面饱满而不失细节，构图稳定，突出主体人物，内容丰富有故事性，画面有张力。完成。



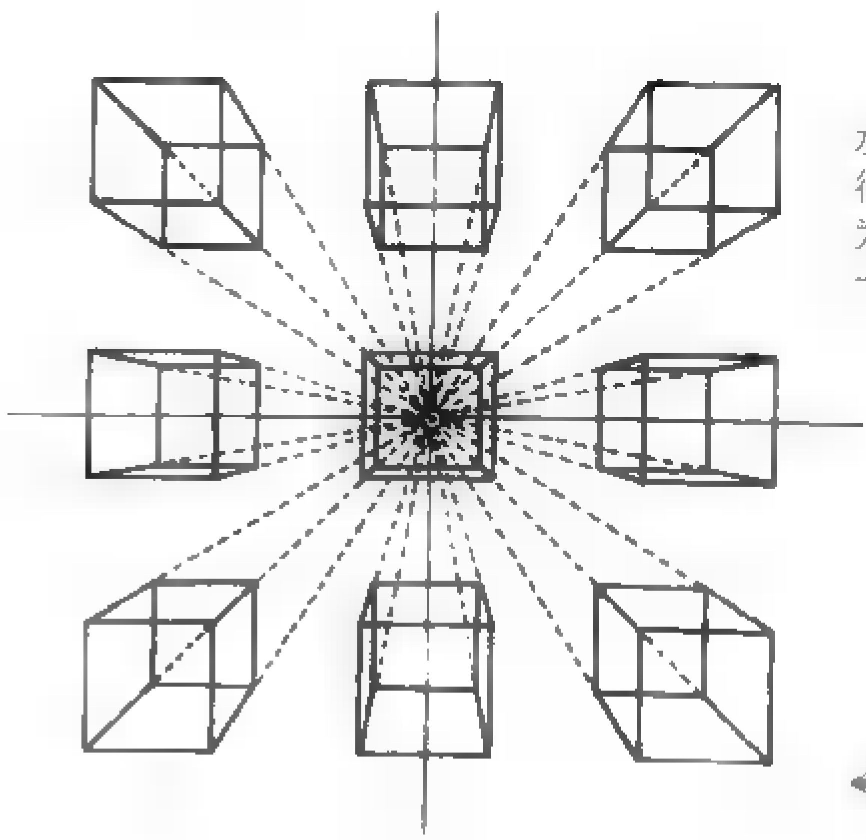
漫画场景的经典案例

Lesson 01 绘制场景的基本方法

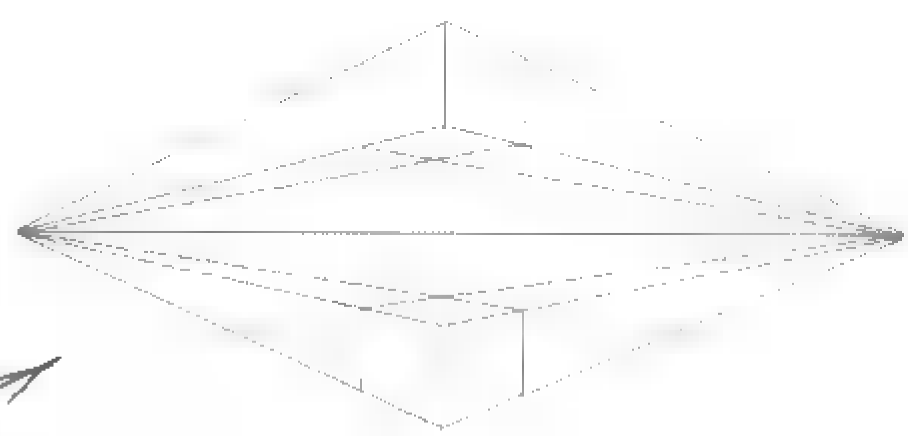
在学习绘制场景时要首先了解透视的基本原理，掌握了透视的基本原理之后，把其中几种常用的空间透视方法，例如一点透视、两点透视等来运用到画面当中，就能很好地规避绘画中的一些错误的构图和形不准的地方。

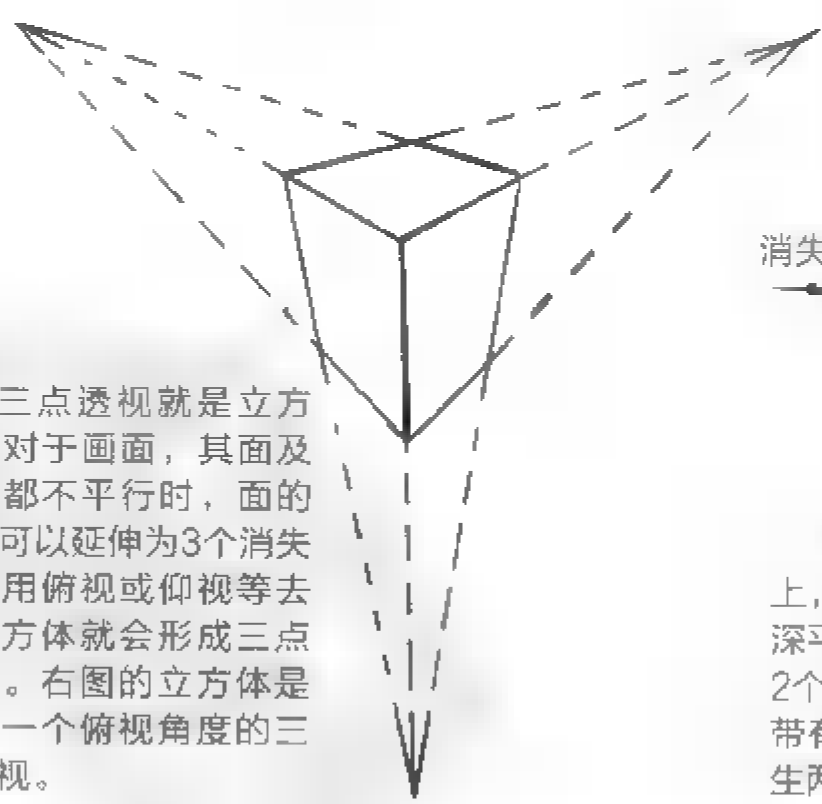
空间透视的基本原理

透视是一种描绘视觉空间的科学。透视效果是如何产生的呢？因为人的双眼看一样东西时，其实双眼是以不同的角度来观察它的，所以东西会有往后收拢的感觉，那么必将会交汇在无限远处的点上，透视的要决在于是消失点。越近的东西两眼看它的角度差越大，越远的东西两眼看它的角度差越小，很远的东西两眼看它的角度几乎一样，因此放得离你近的东西，紧缩感常较强烈，这就叫透视。通俗来说近大远小的原理就是透视的基本原理。

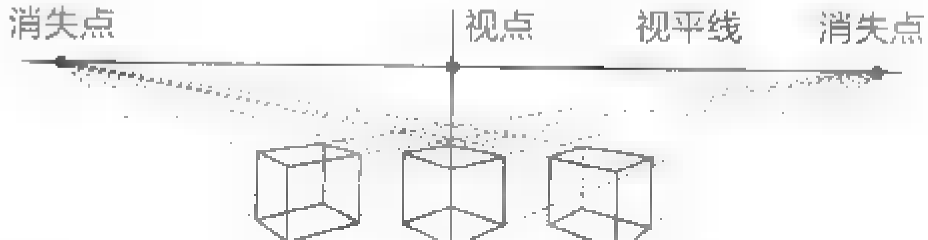


一点透视又称为平行透视，就是说立方体放在一个水平面上，前方的面（正面）的四边分别与画纸四边平行时，上部纵深的平行直线与眼睛的高度一致，消失成为一点，而正面则为正方形。左图中的所有正方体都呈一点透视。





三点透视就是立方体相对于画面，其面及棱线都不平行时，面的边线可以延伸为3个消失点，用俯视或仰视等去看立方体就会形成三点透视。右图的立方体是处于一个俯视角度的三点透视。



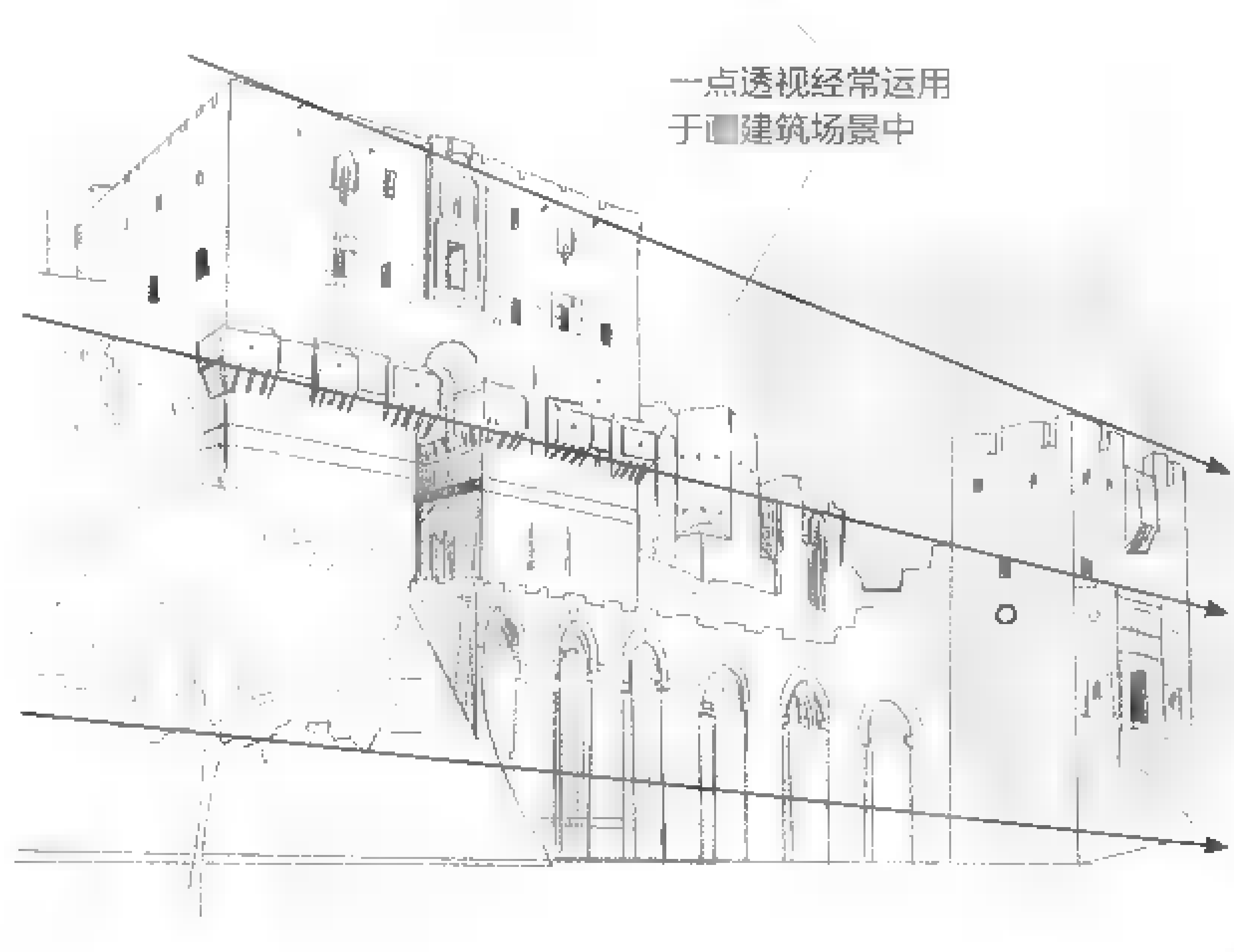
两点透视也叫成角透视，就是把立方体画到画面上，立方体的4个面相对于画面倾斜成一定角度时，往纵深平行的直线产生了2个消失点。在这种情况下，与上下2个水平面相垂直的平行线也产生了长度的缩小，但是不带有消失点。上图就是立方体边线向视平线两边延伸产生两个消失点的成角透视。

人工景[redacted]的绘制要点

人工景物是由人设计建造的，具有具体的形状和外轮廓线，所以在观察时会有明显的透视效果。在用不同的角度绘制景物时[redacted]注意透视的近大远小原理、[redacted]实关系、透视点的位置。绘制时首先[redacted]确定视平线，然后利用不同透视法的[redacted]点画出透视线，再依据透视线来画景物，这样就不会出现透视错误导致画面景物形不[redacted]的问题。



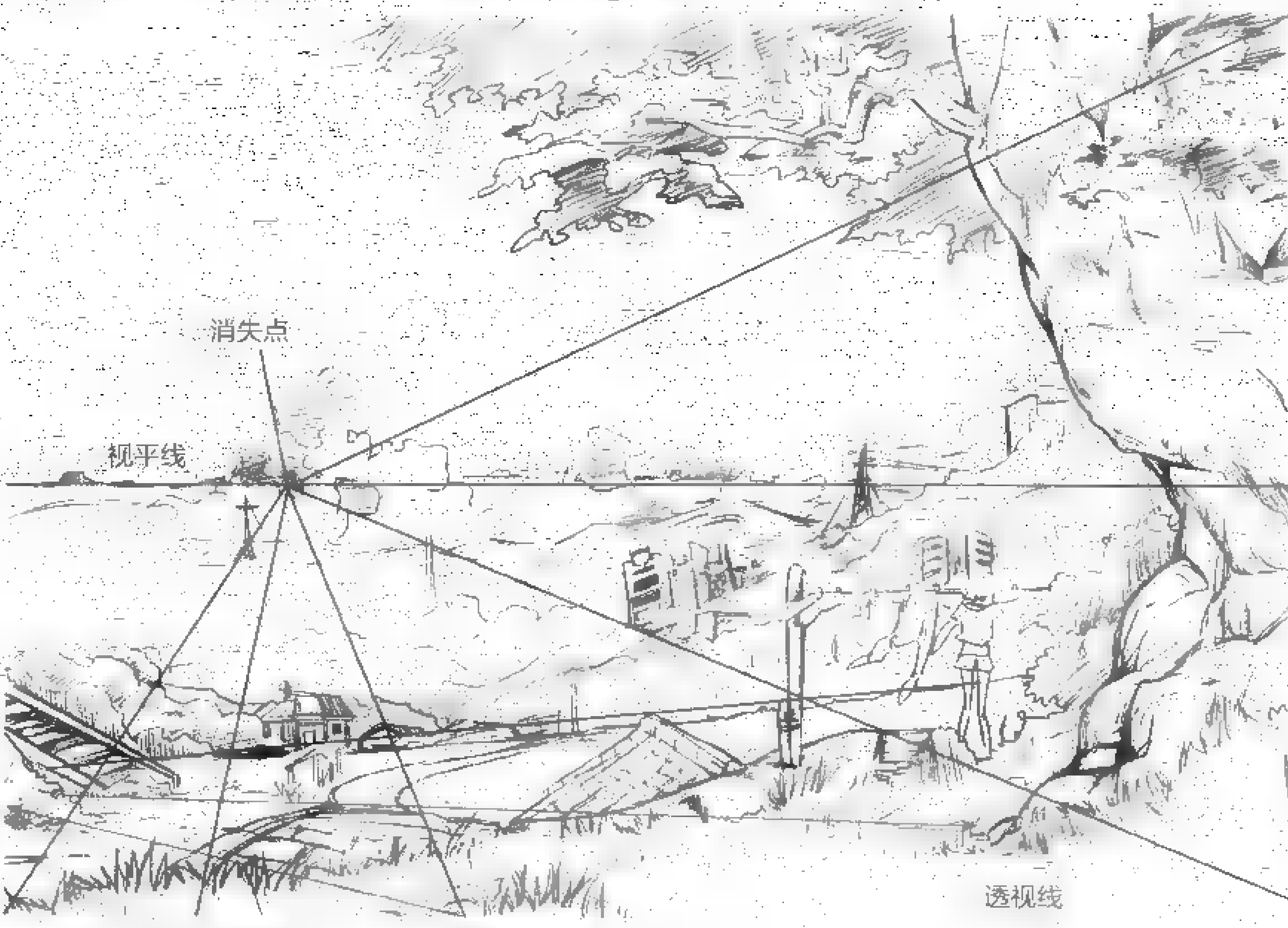
人工景物所具有的明确外形可以帮助你判断透视。在我们平时的生活中，站在街上随处可见真实的透视图，很直观，一般都会呈一点透视。如果站在高处会有三点透视，透视感很强烈。上图主要是表现一条小街道的透视，一点透视两边的景物，[redacted]近视线的景物线条要画的更实，远离视线的景物线条要画的虚一点。



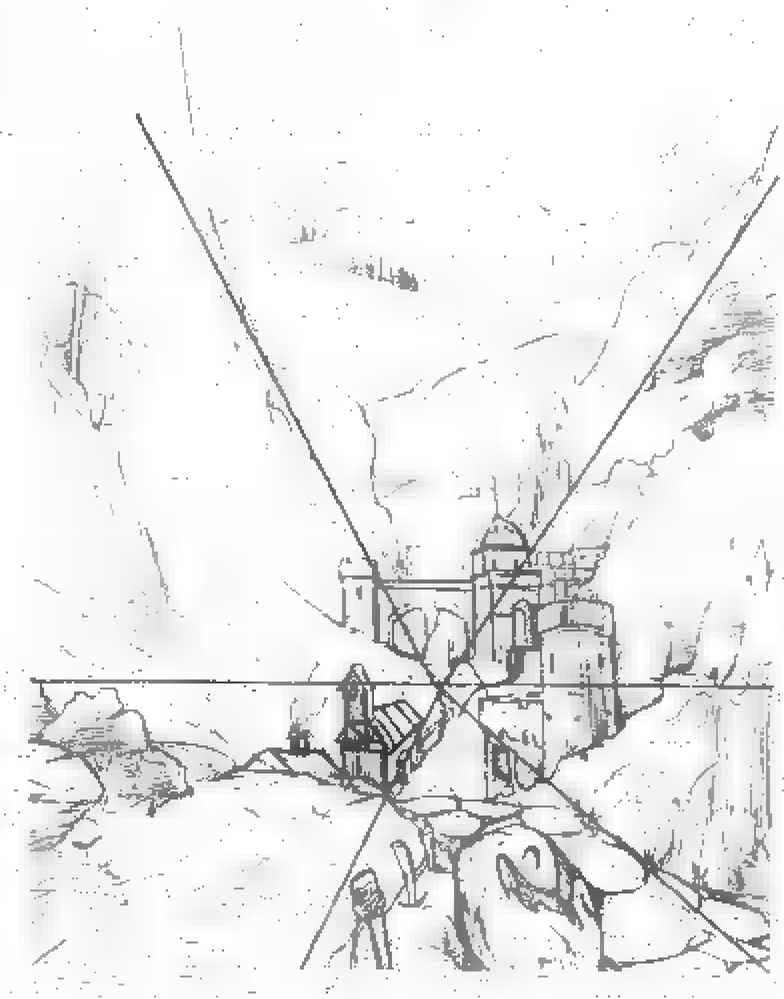
一点透视经常运用于[redacted]建筑场景中

自然景物的绘制要点

在绘制自然景物时，由于自然界的景物外形不规则，所以要判断其透视方向比较难。但是自然景物也有透视。在绘制自然景物时会用到大全景，通常是先找出视平线，然后以视平线为准，画出一些交于视平线上一点的线条作为透视平面的透视线。



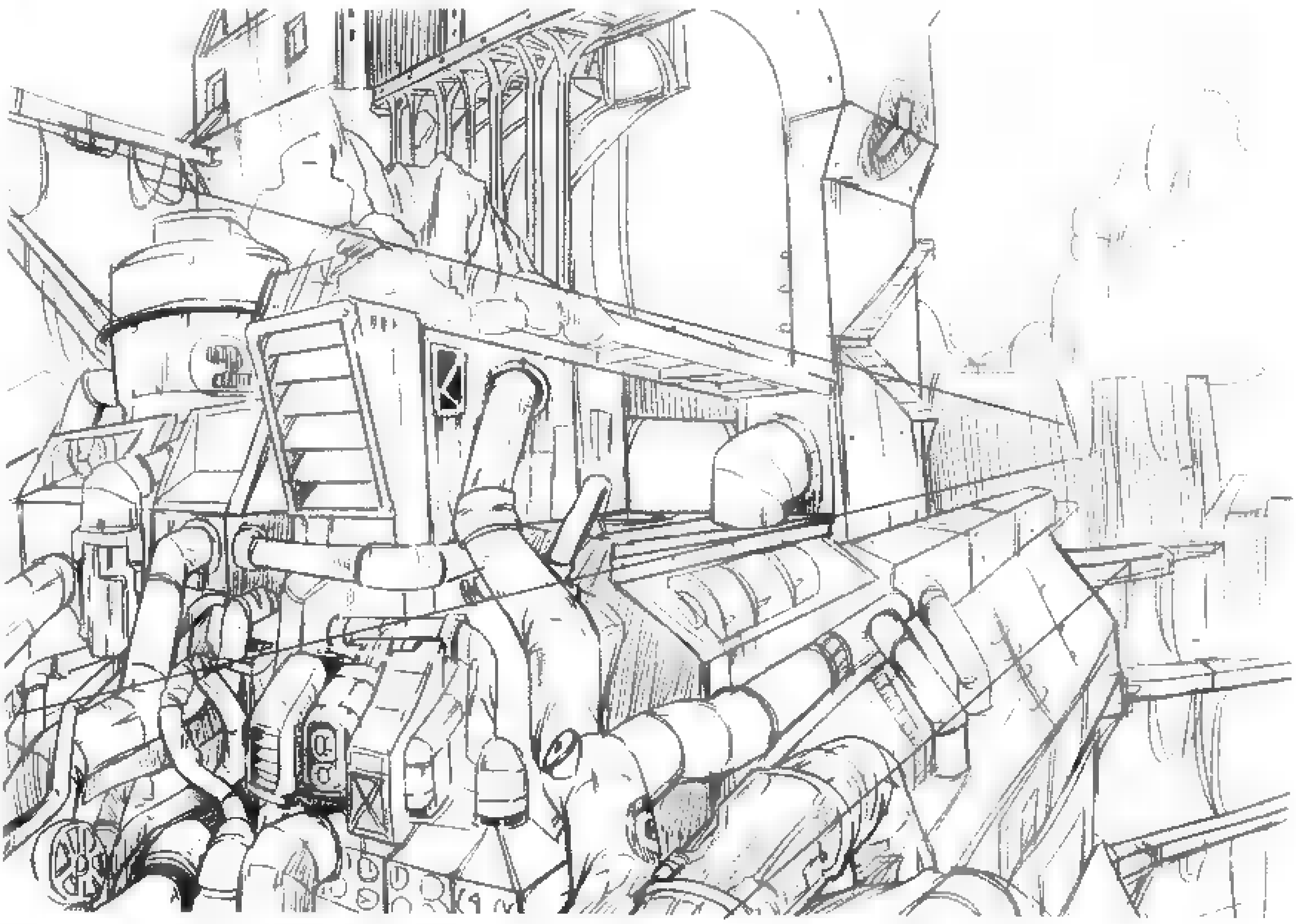
上图的视平线位于画面的 1/2 处，确定一个消失点之后，绘制几条透视线都汇集于该消失点，这几条线所形成的平面就是一个透视平面。当然，在这个画面中不止一个透视平面。

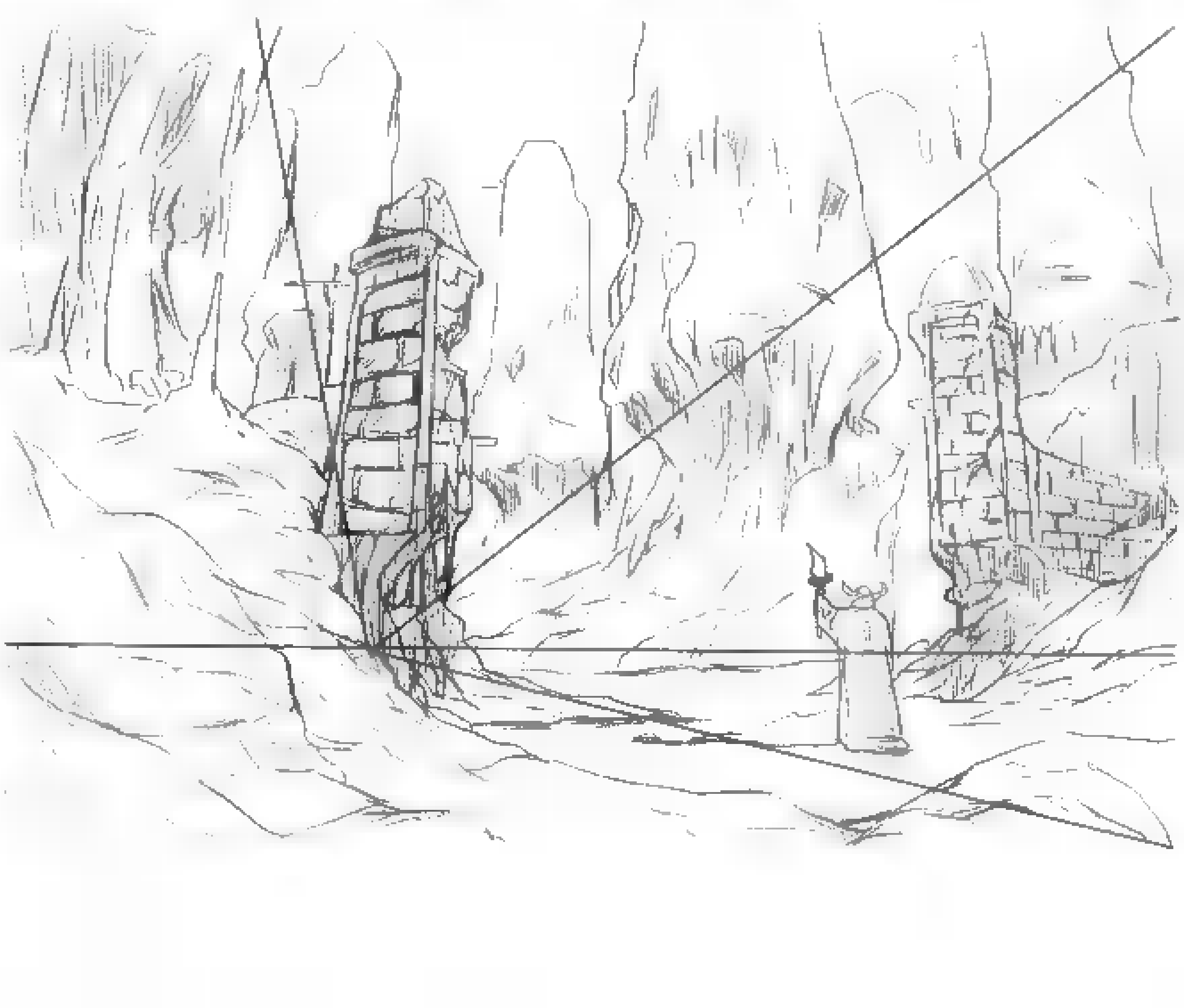


右图中山谷的透视比较好把握，找好视平线和消失点，两边的透视线就很好画了。注意由于近大远小的透视原理，靠近视线的地方要画的比较深且大，远处就要虚一点。

幻想景物的绘制要点

在一些幻想场景中，由于建筑和道具都不是日常生活中见到的基本形状，因此以外轮廓线作为透视参考有时候会很困难。在开始构图时就要想好视角和视平线的位置，然后根据透视线来描绘那些形状各异的建筑和道具，会更准确，让人看起来更合理。



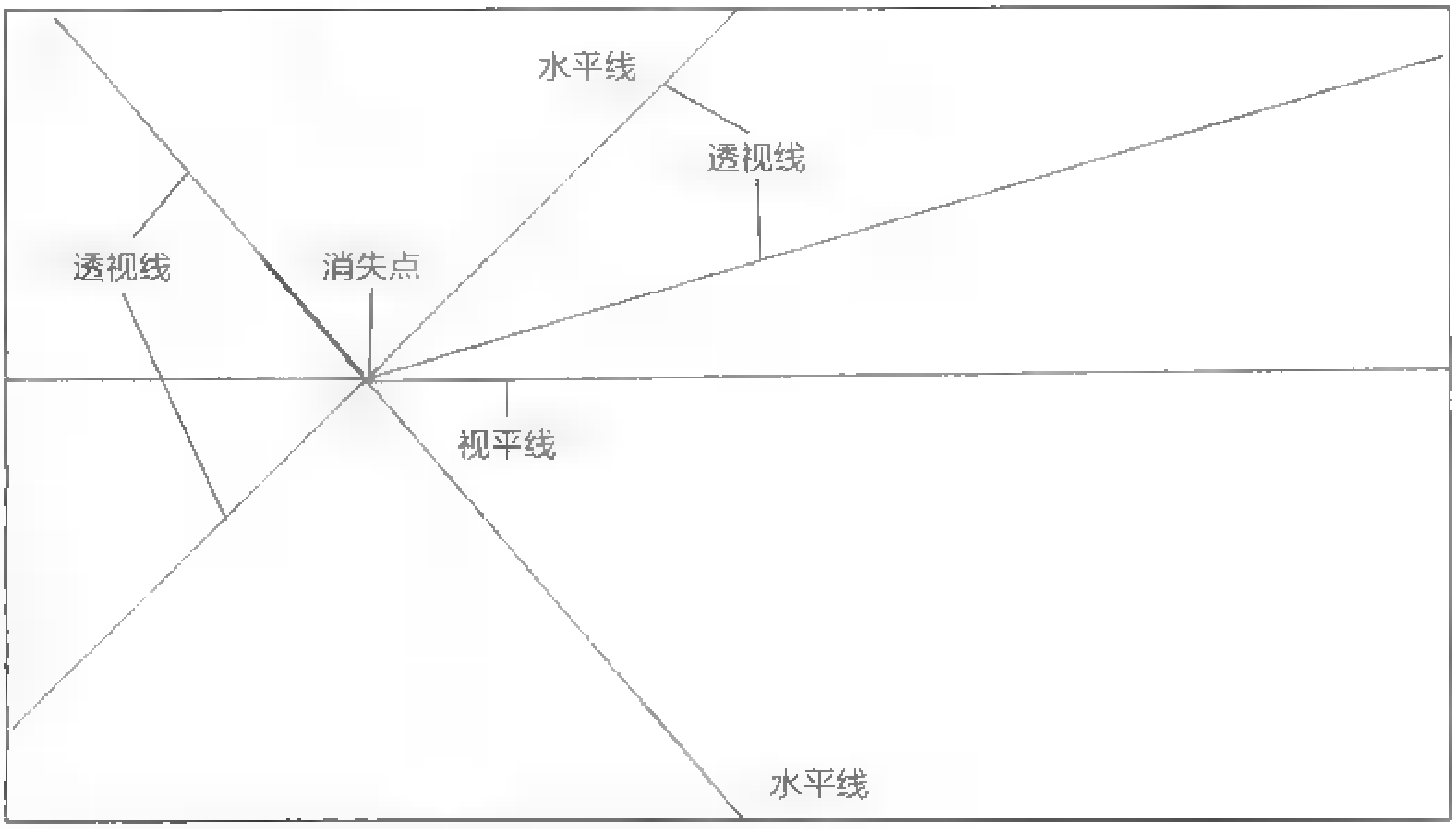


在科幻场景中一般会选择较大的透视，用强烈的视觉冲击来突出画面效果。一般在幻想场景中，由于景物不是日常生活中出现的景物，外形的辅助透视很难掌握，就要事先画好透视线，而后用大的透视来表现画面的纵深感。

Lesson 02 人工场景的绘制案例

绘制人工场景时要注意先设定好视平线和消失点，然后画出透视线，构图要参照透视线，所画的道具和景物要符合透视原理，这样画面会看起来很合理、不生硬。

家居场景



1 在画面上先画出视平线和透视线，方便接下来作画。



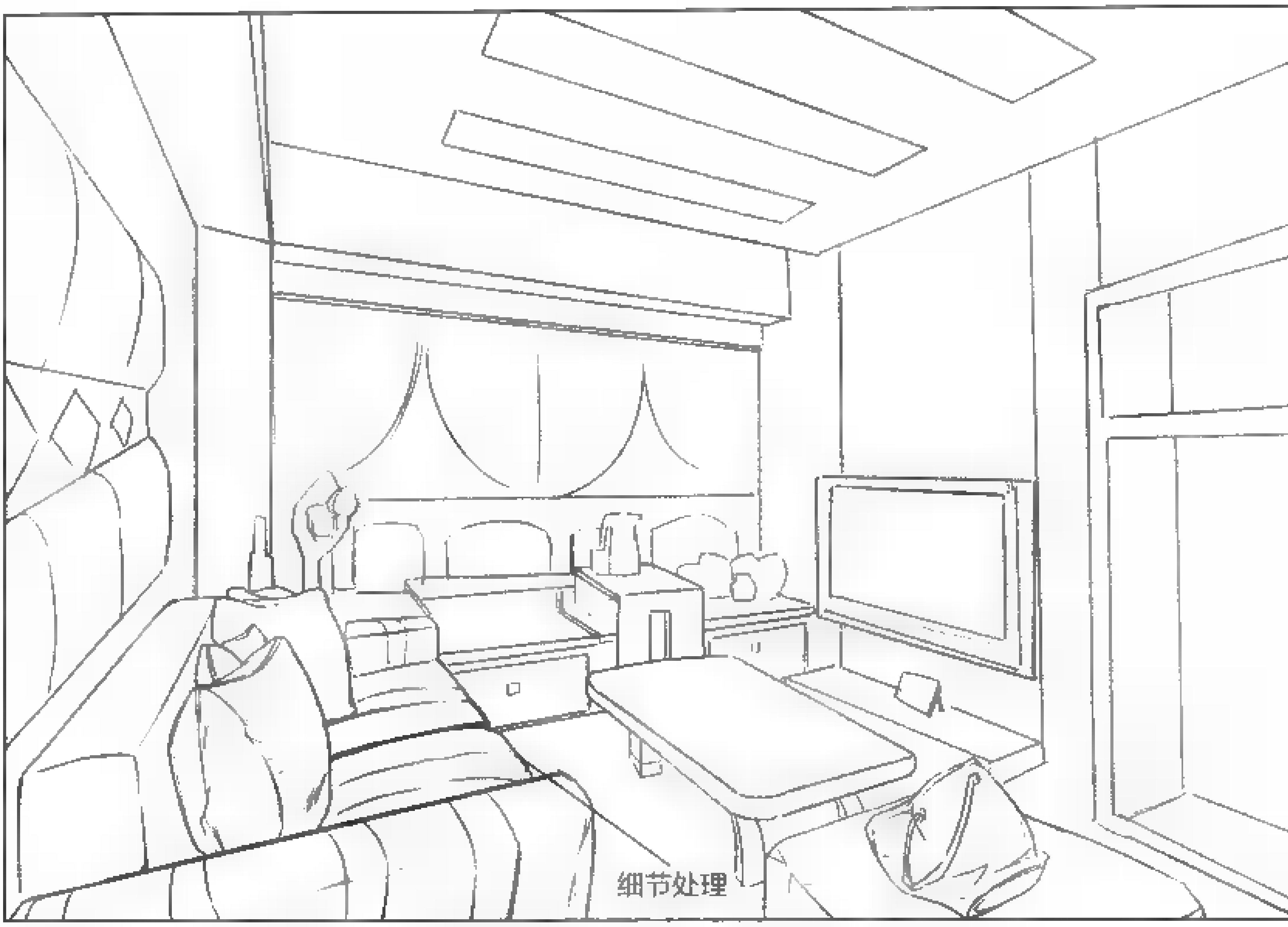
2 绘制出屋内道具和房屋的大概外轮廓，注意参考透视线把握每个道具的透视。



3 画出场景中具体物体的初步细节，注意透视关系。要注意沙发上靠枕的变形和透视遮挡。



4 进一步刻画场景中道具的细节，近景处要重点刻画，并随时参考透视辅助线。



5 细化强调出沙发以及近景处道具的外观和细节，调整形不准的地方。



6 进一步刻画出场景内所有道具的细节，清除草稿线使画面更整洁。

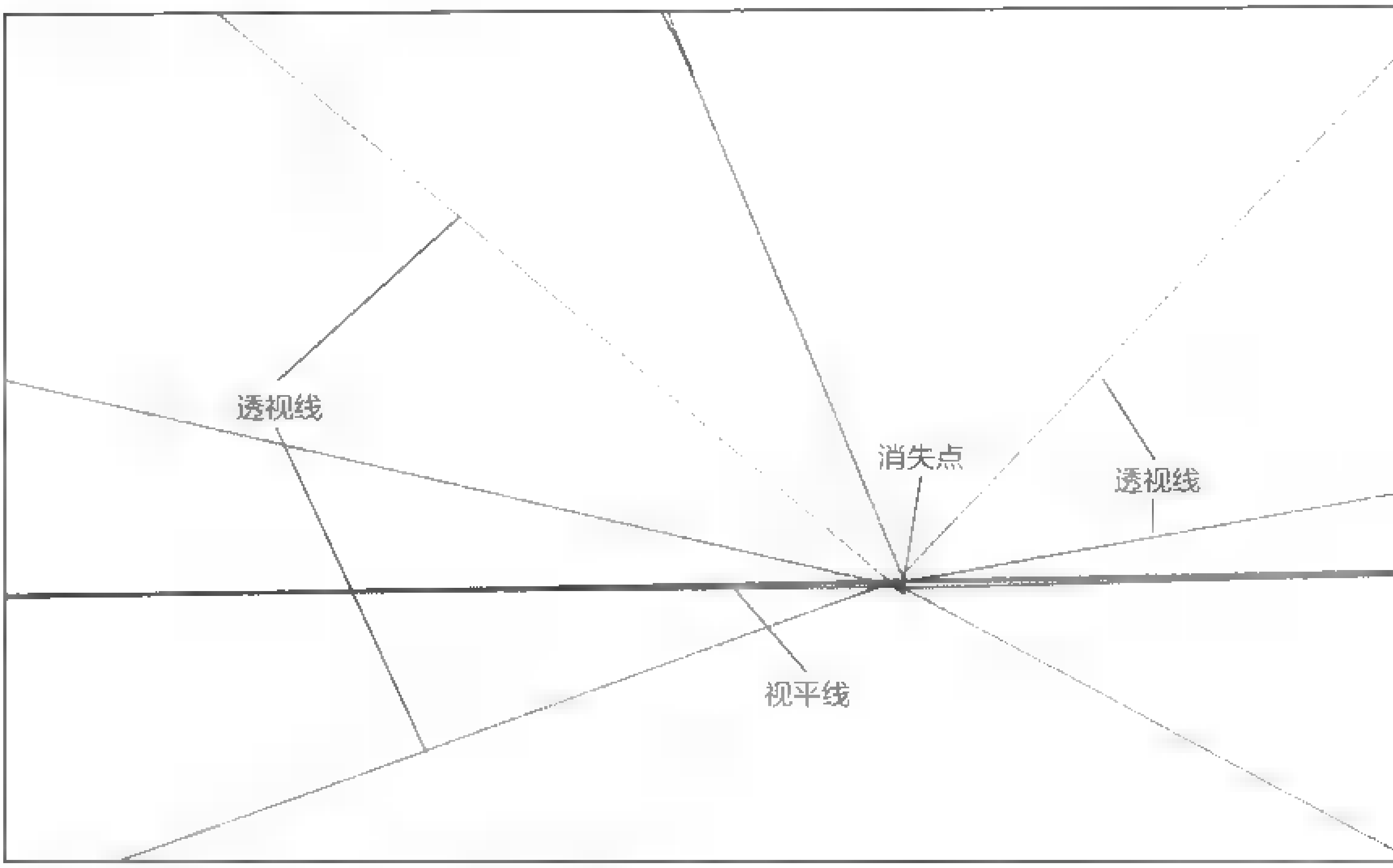


7 给画面增添阴影，画出其他道具的细节。调整画面。

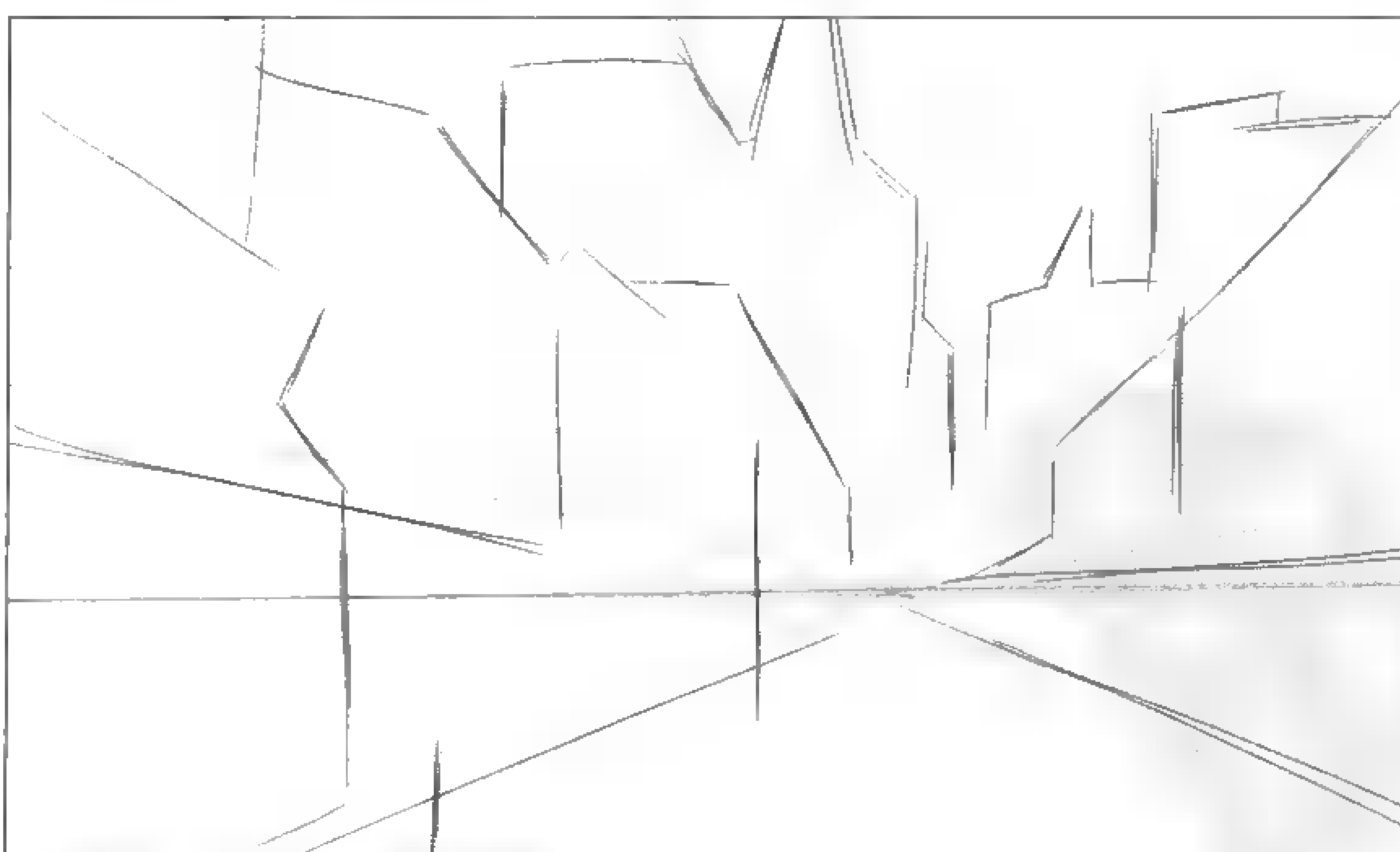


8 最后再强调出一些交叉转折处的线条局部，添加阴影。完成。

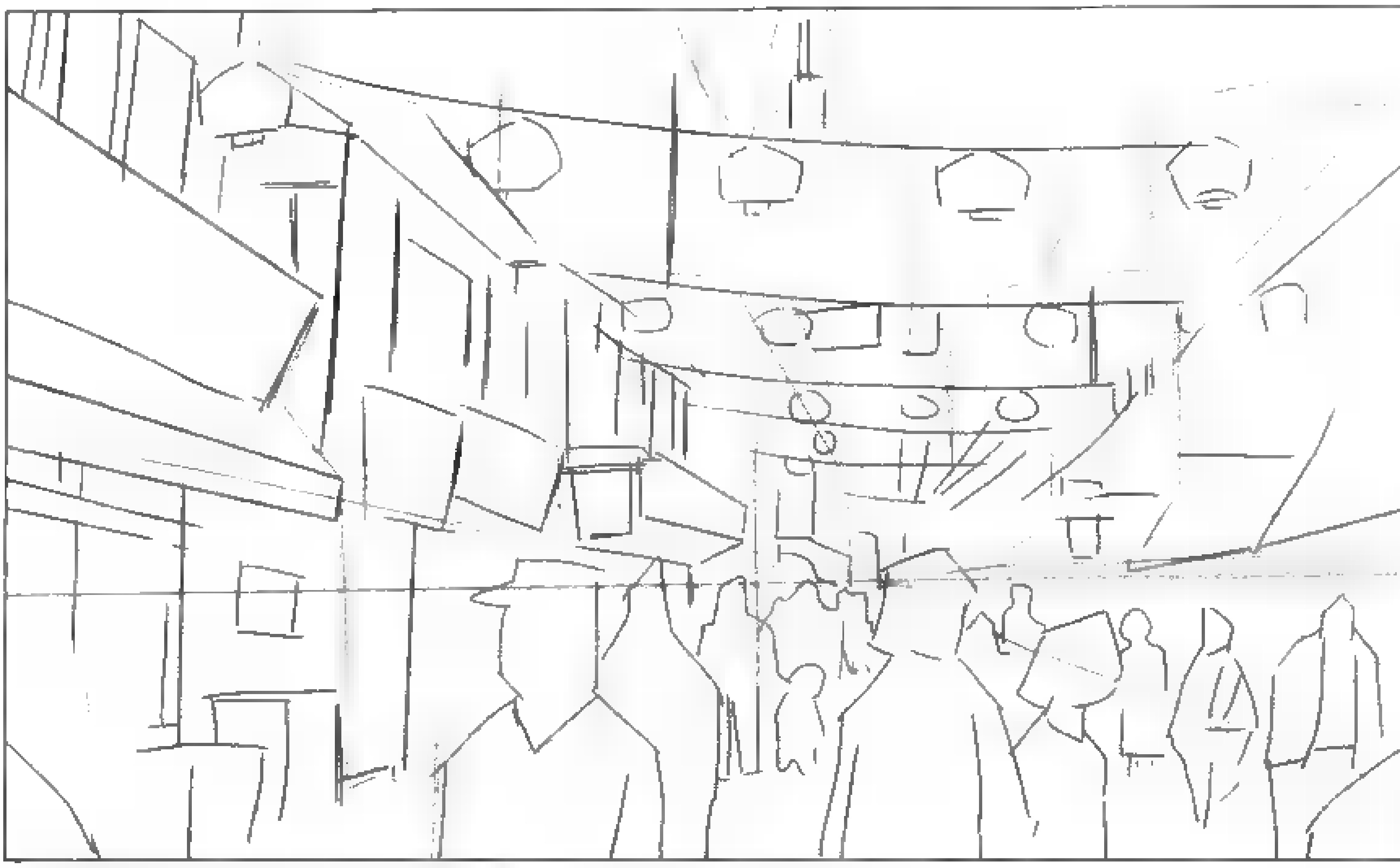
闹市场景



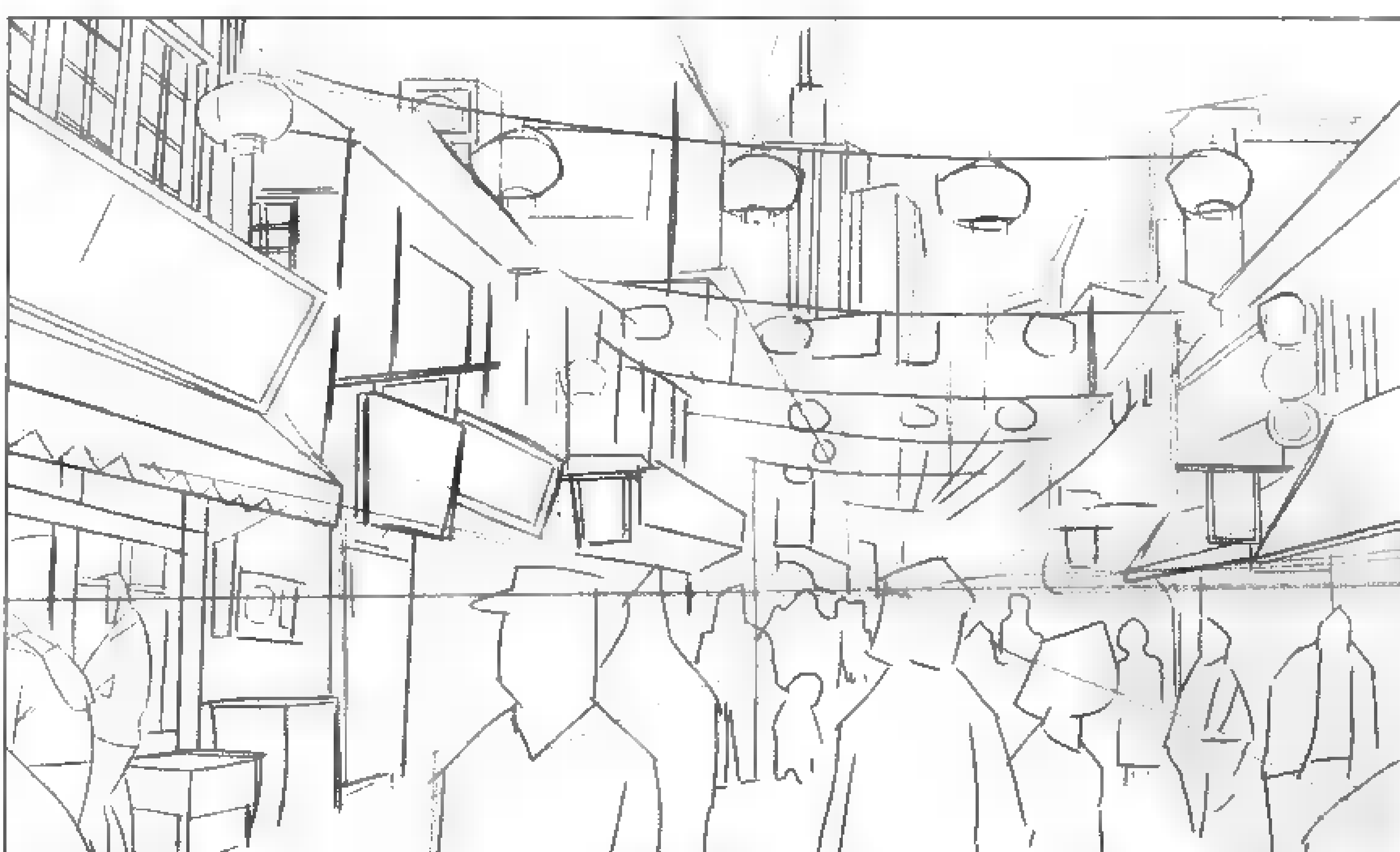
1 先在画面上画出视平线和透视线，方便接下来作画。



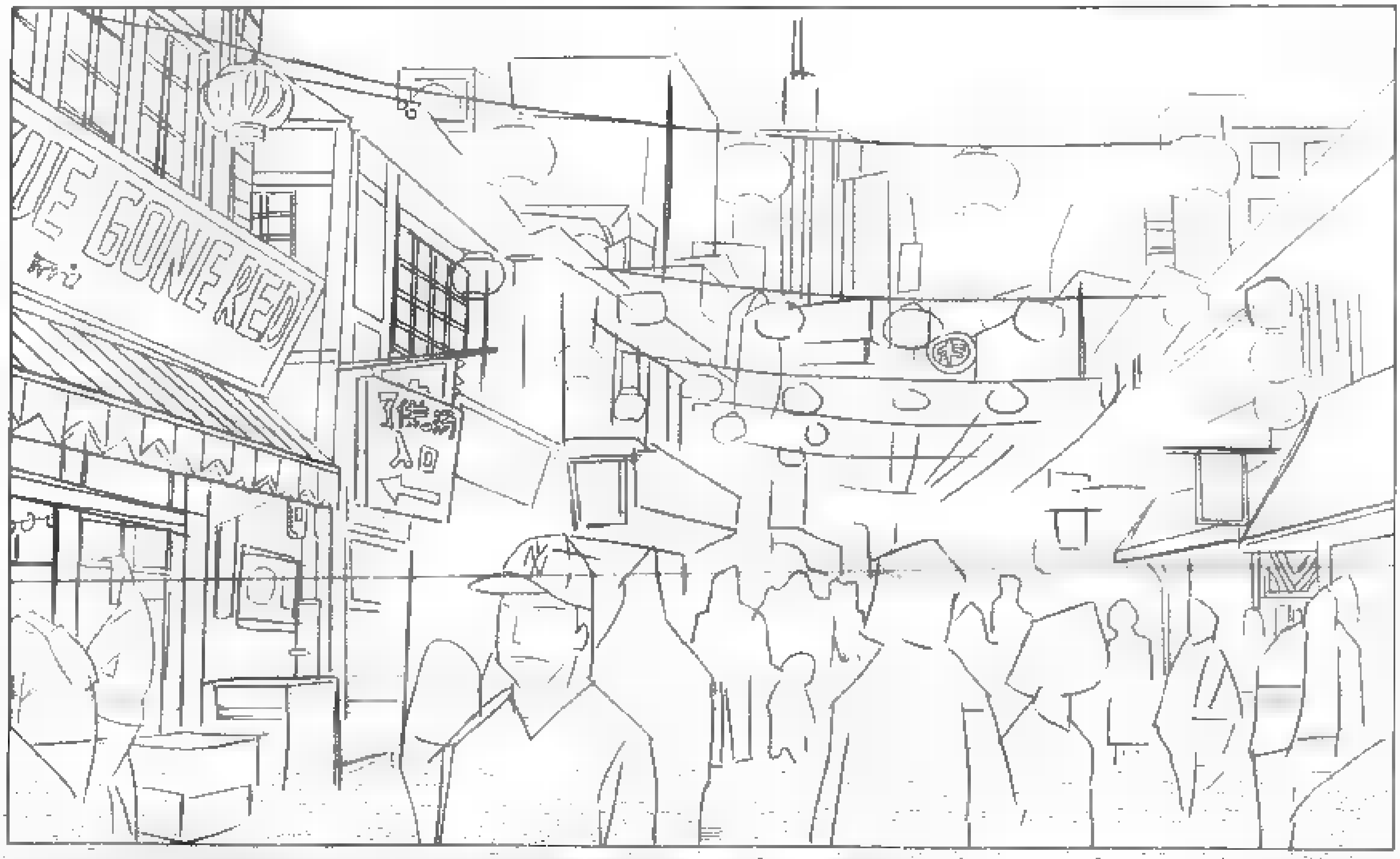
2 根据透视线画出建筑物的大概轮廓草图。



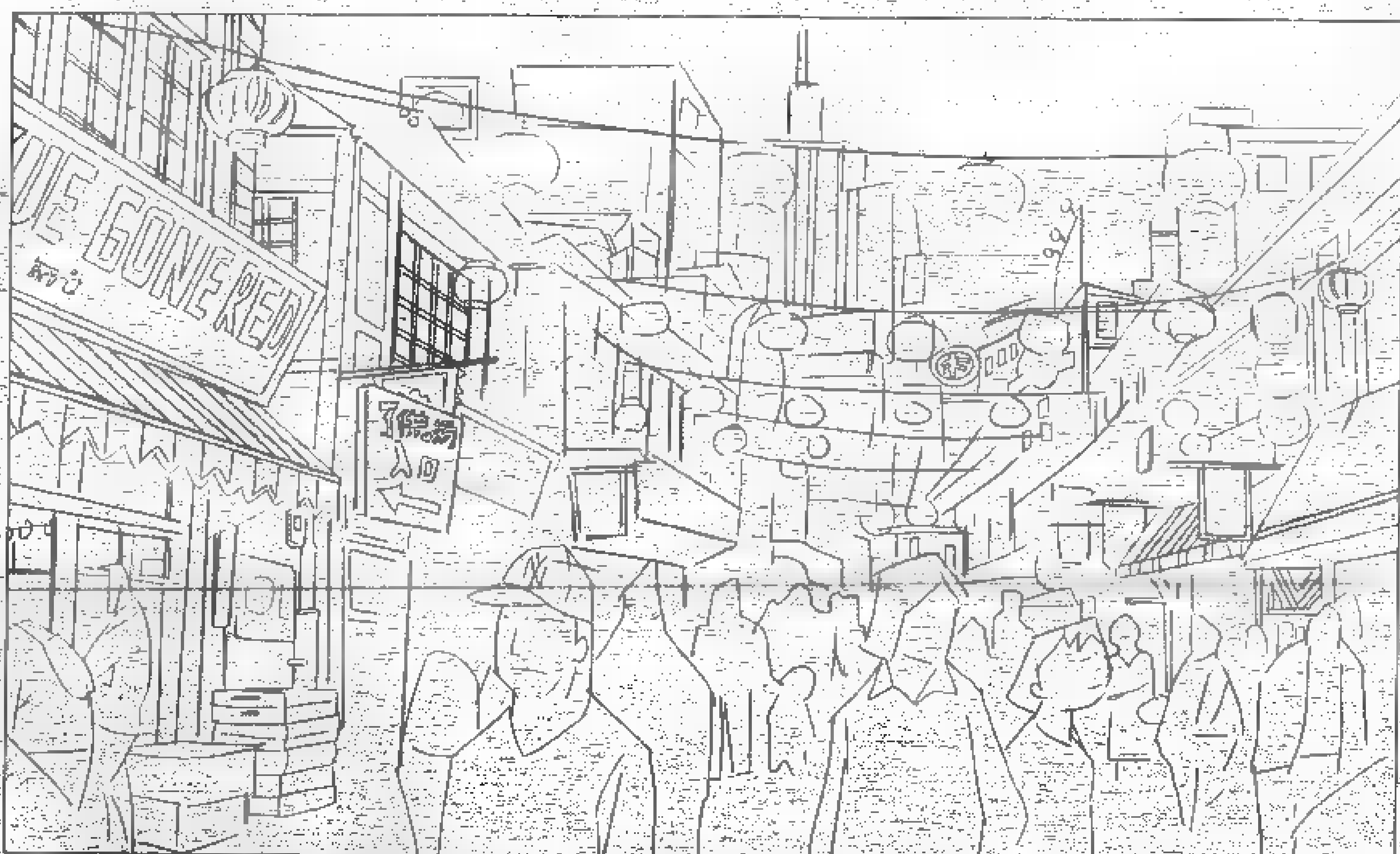
3 根据外轮廓线画出具体建筑物的大概形，注意透视，画出街上的人群。



4 画出近景处建筑物和广告牌细节、灯笼具体形状、远处房屋的外形，注意疏密变化和透视关系。



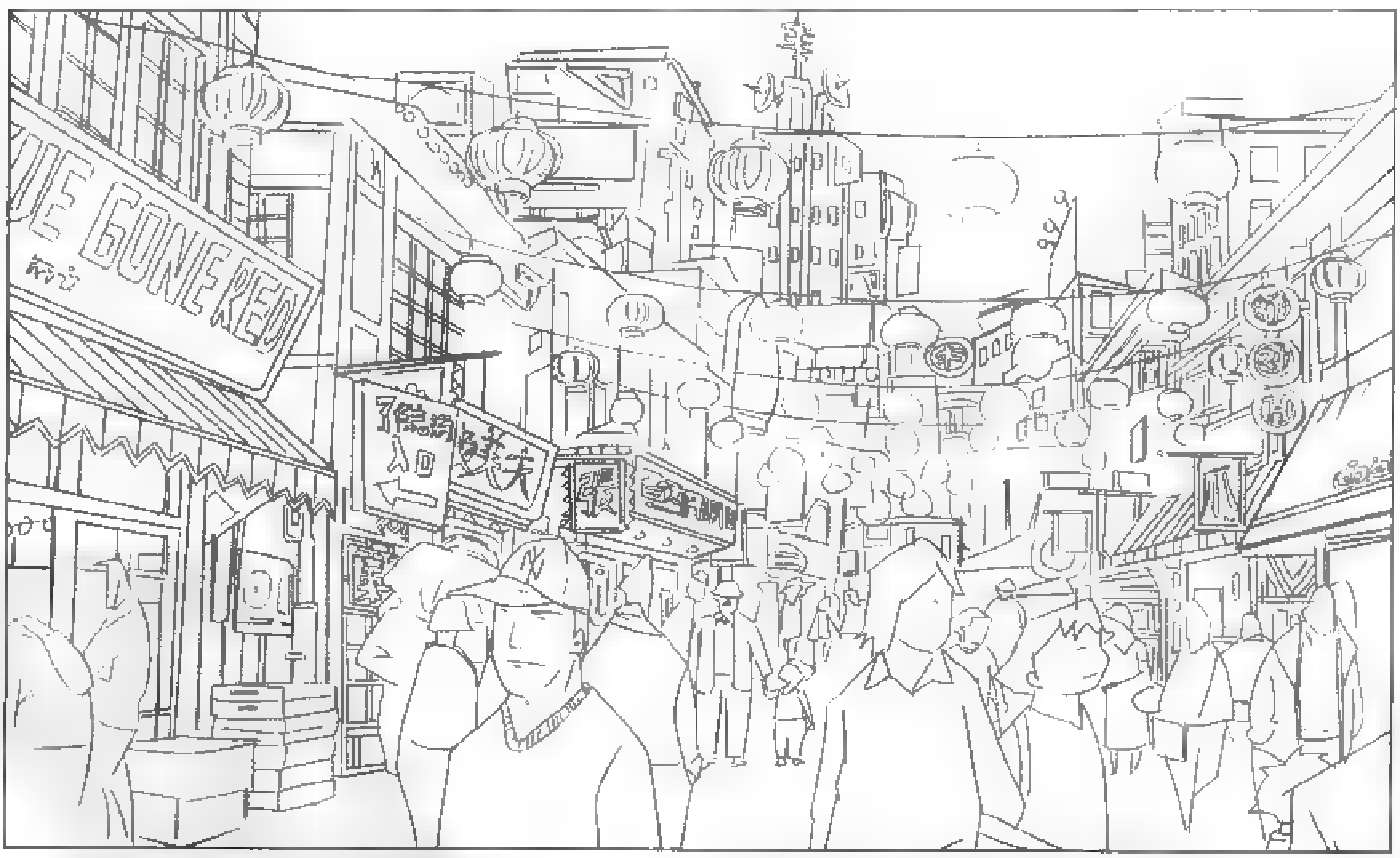
5 画出近处商铺的广告牌上的字和一些装饰等细节，擦去一些辅助线。



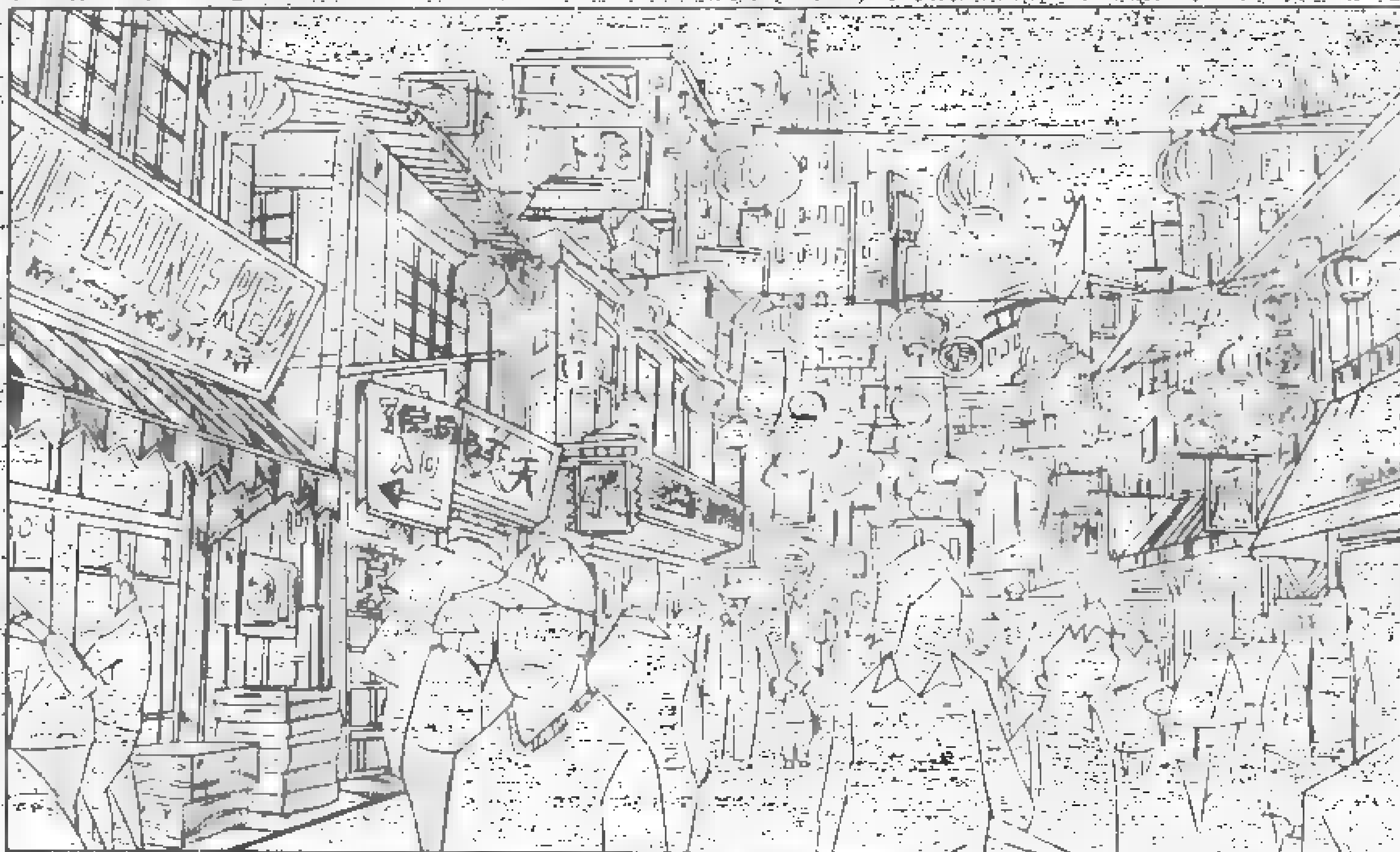
6 进一步刻画街道两边的建筑道具的细节，注意透视和比例关系，并明确远处背景的房屋轮廓。



7 画出左边街道房屋的细节，集中在广告牌和窗户上，近景人物的细节要画出来，用肯定的线条来画近处的东西。



8 刻画右边街道细节和远处背景房屋细节，注意每个广告牌的文字和样式的区别，互相遮挡错落有致。擦去透视线让画面更整洁。近处人物的身上不要加细节，看起来比较稀疏，和周围复杂的建筑形成对比。



9 为街边建筑添加阴影和具体细节，刻画近景处的灯笼，使建筑物更立体。

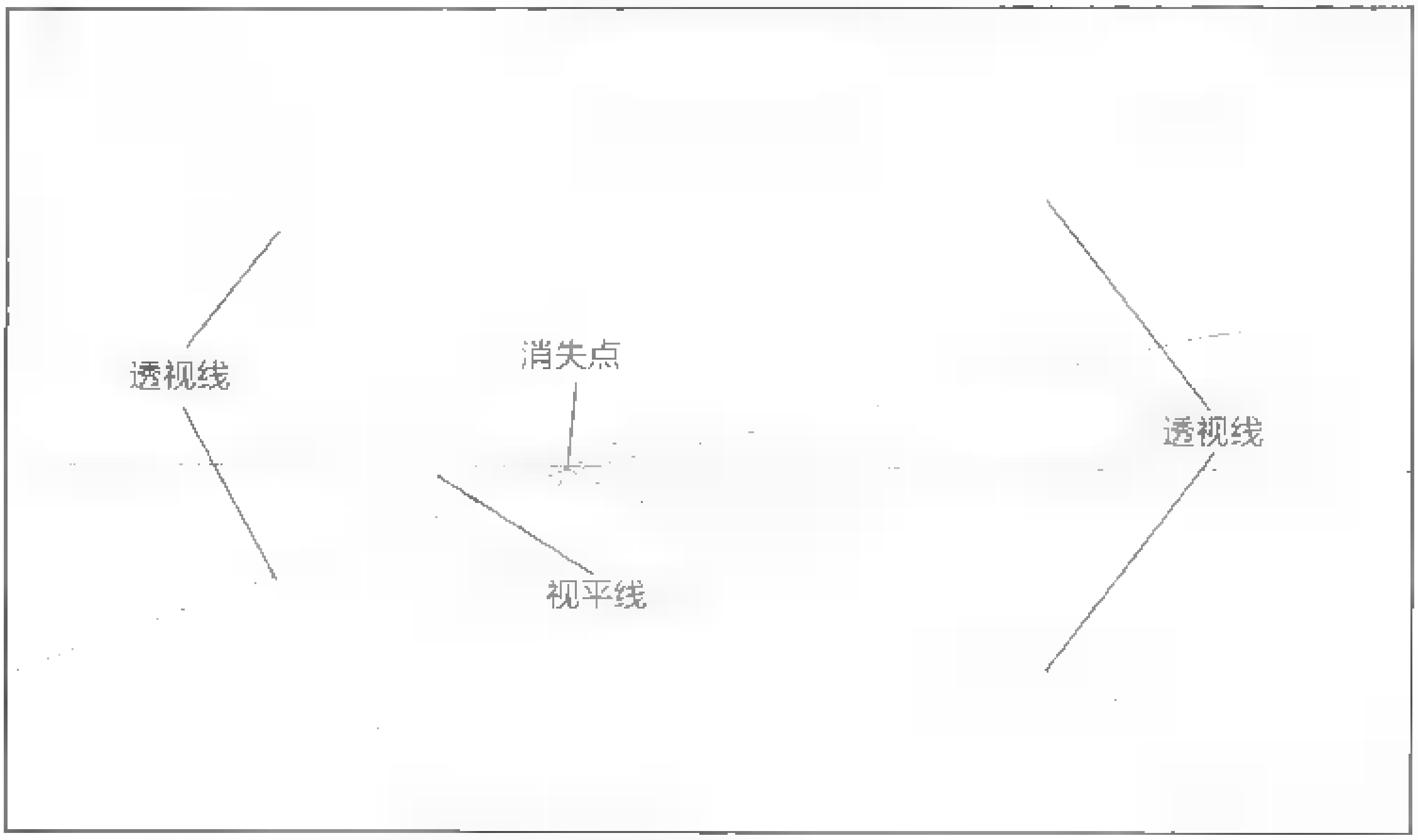


10 加强阴影处和背光处的线条，突出建筑物，再给广告牌添加一些做旧纹理，最后整体加深。完成。

Lesson 03 自然场景的绘制案例

在绘制自然景物时会首先考虑视平线的位置，确定消失点，根据消失点来画出透视线。有时候可能会有多个透视平面，所以我们要在画之前确定好透视线，合理地根据透视线来描绘。

山岭



1 先绘制出视平线和透视线，确定好这些辅助线后再开始进行下一步作画。



2 根据视平线和透视辅助线画出山岭的大概外形。



3 通过外轮廓线简单绘制出岩石和树木的外形、近处和远处的一些房屋。



4 绘制出房屋的一些细节，画出岩石的纹理、河流的流向，靠近河岸的岩石受水的冲刷比较圆润，山上的岩石比较坚硬，所以要画的比较有棱角。



5 在画好的草图上铺上一张白纸，用笔触有力且比较平直的线条描绘出近处景物的大致轮廓，注意近处的一些景物的细节处理。



6 进一步描绘出岩石的纹理结构，使用的线条要有粗细曲直多种变化，使山岭看起来层次分明，具有立体感，并刻画出山上的一些灌木和树木，让画面看起来更丰富。

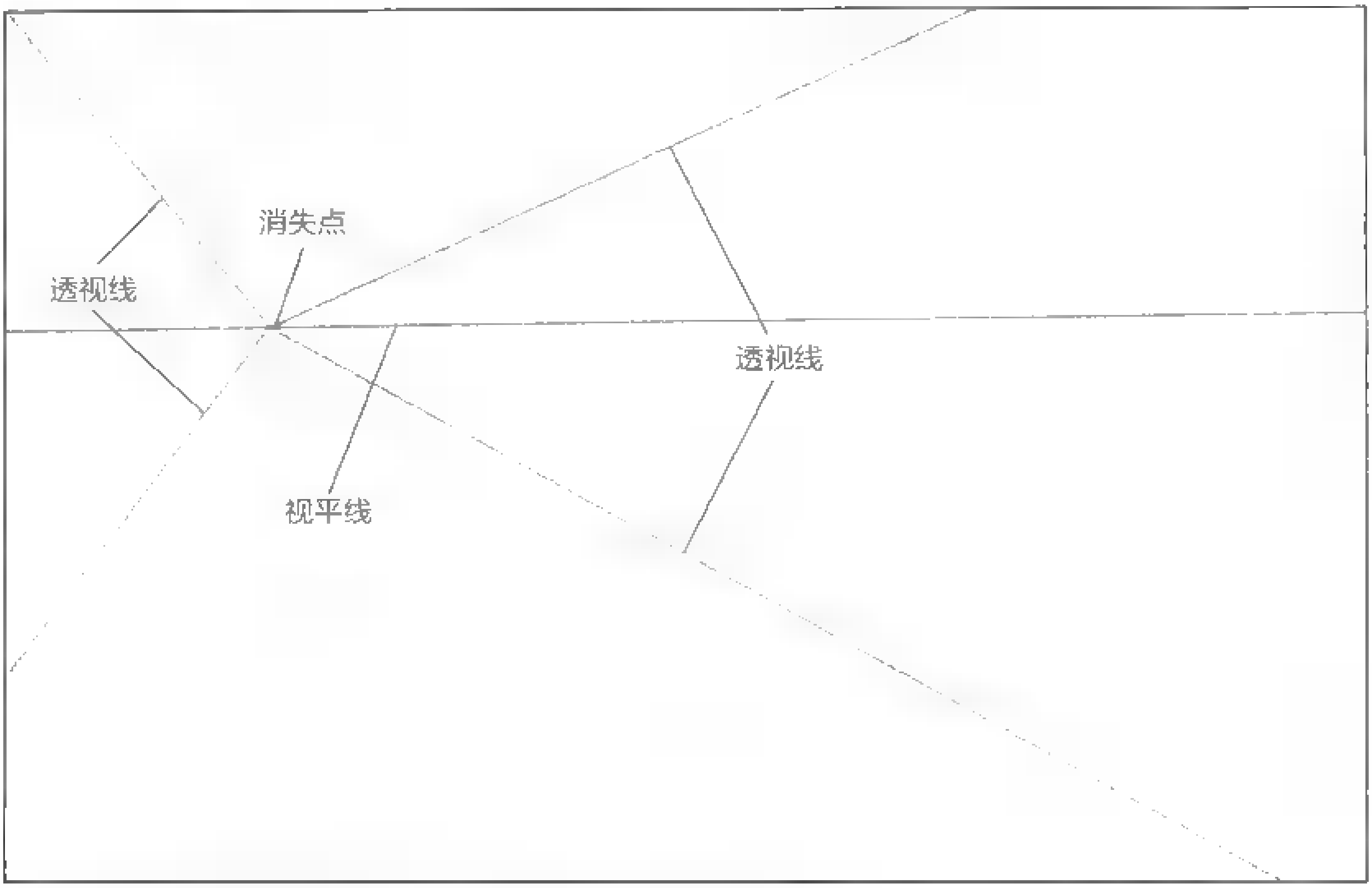


7 画出远处房屋细节和远处山岭，注意笔触变化，虚实有度区分出层次。画出近景河滩石头。

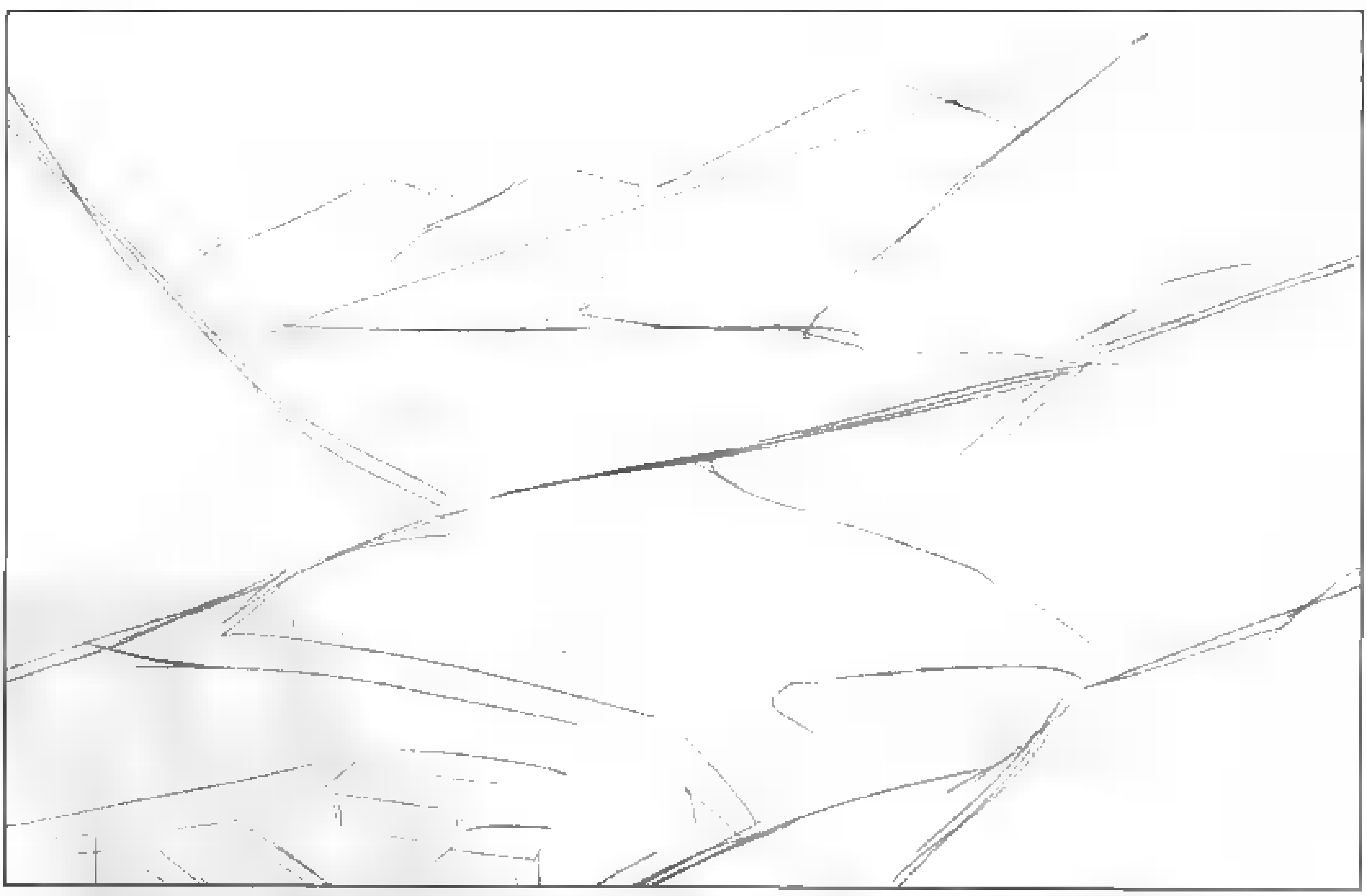


8 添加水纹调整整体画面的疏密变化，在灌木上添加短线画出阴影，使树木更立体，调整细节。完成。

森林



1 先绘制出视平线和透视线，这些确定好之后再开始进行下一步。



2 根据透视线画出森林的外轮廓线，注意远处的山脉向消失点收拢，近处加一些房屋丰富画面。



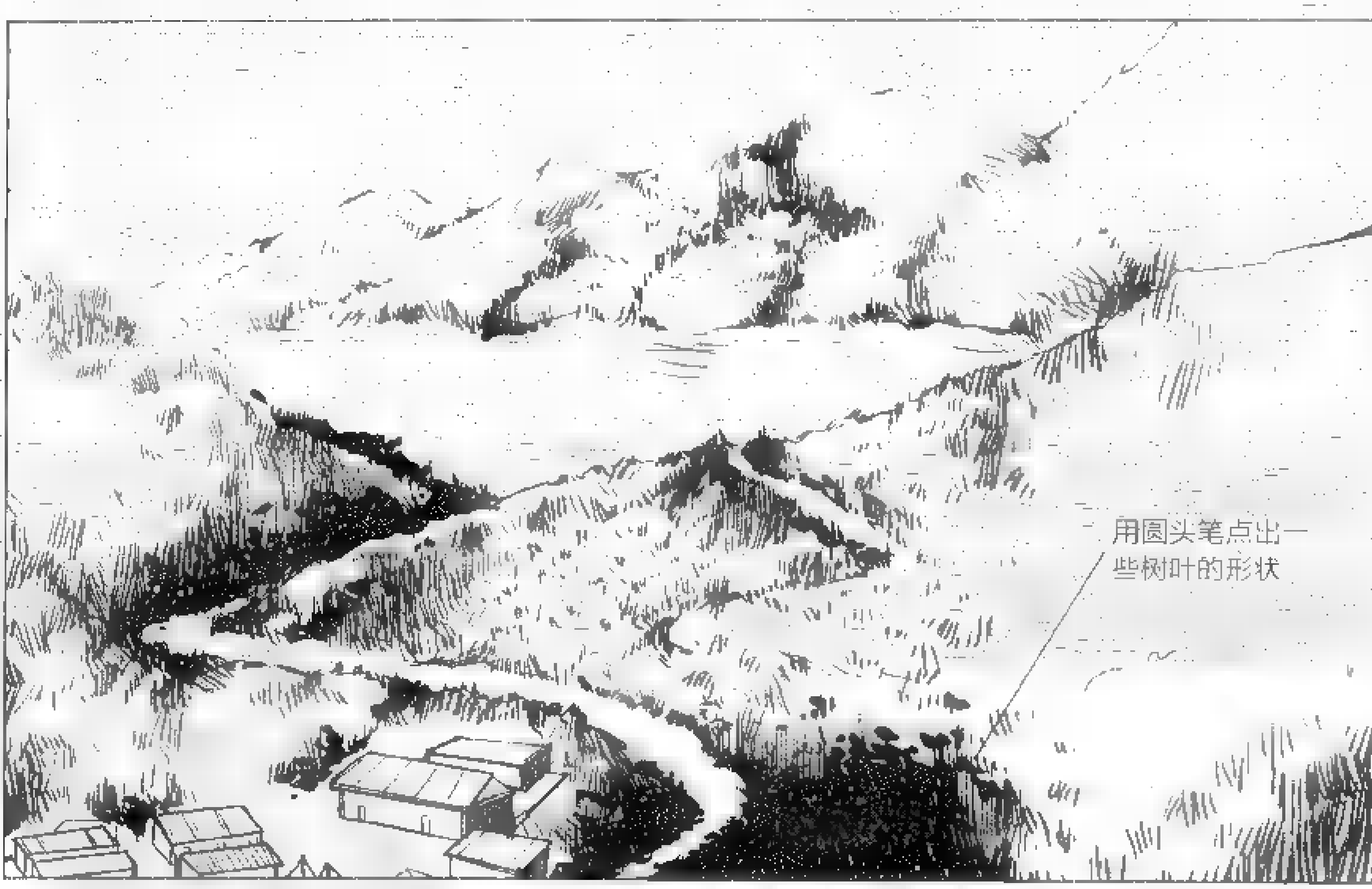
3 画出房屋的基本外形，在公路两侧转弯处用短线画出阴影，衬托出相邻的森林，森林要成片来画，先勾勒出一些外形，线不用太直有起伏变化，然后在空白处用短线排阴影。



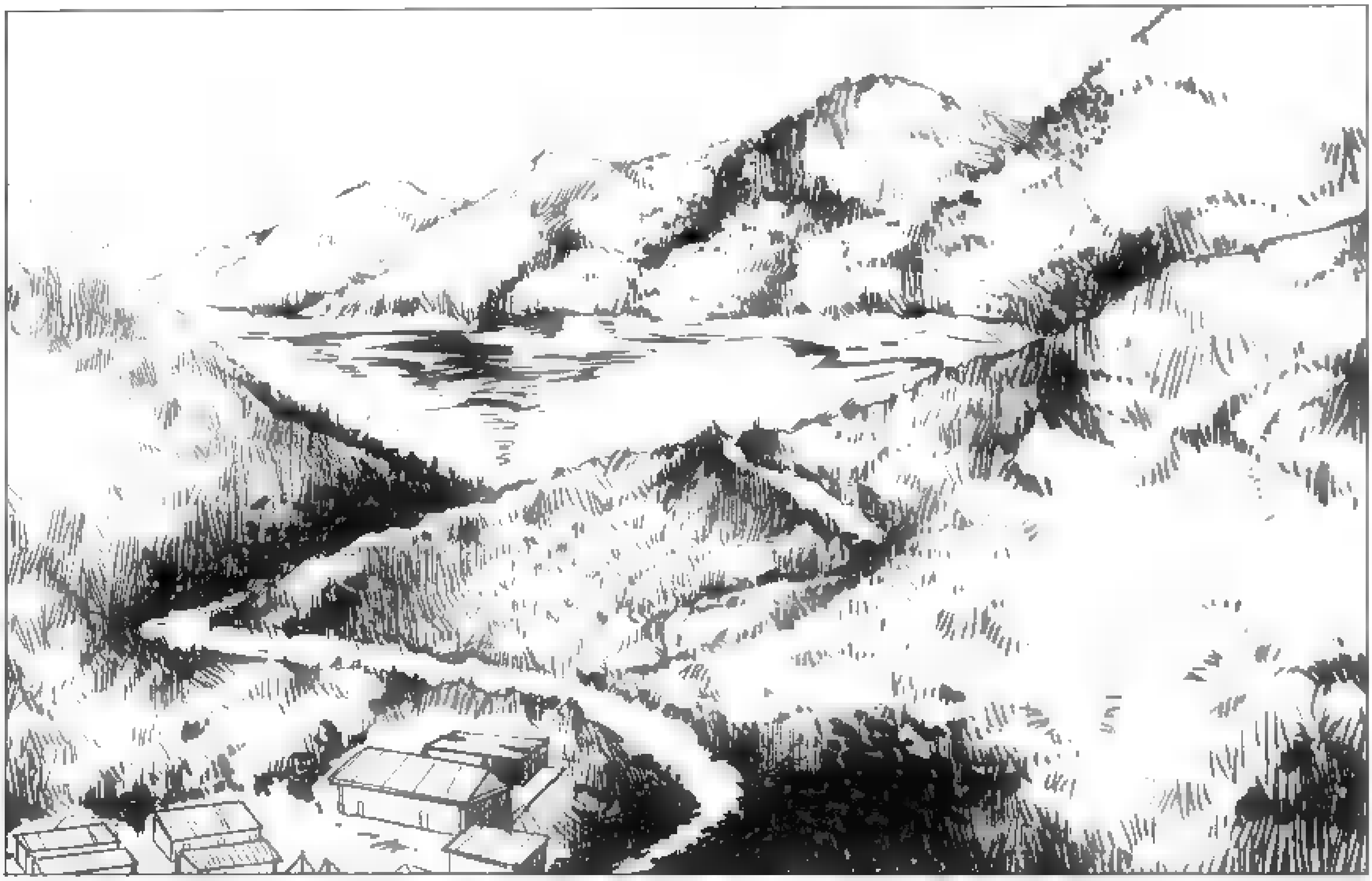
4 进一步刻画近处房屋细节，对近处森林再多排些线，使森林看上去更密。远处山脉上用断断续续的线条表现出树林的感觉，注意线条的虚实。



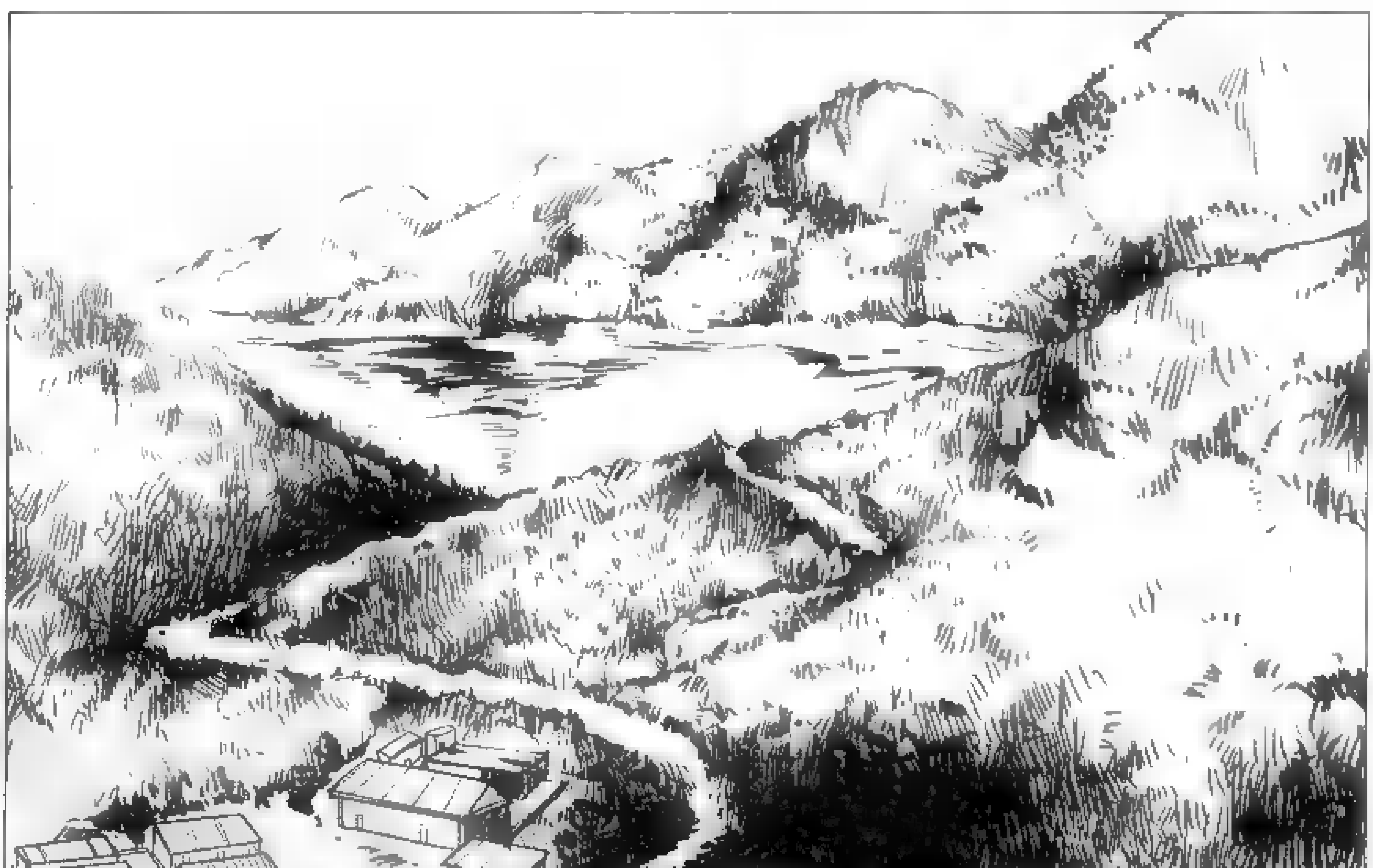
5 清除多余的草稿线，使画面更整洁。继续描绘近处房屋的细节，多排些短线条增加树木密度，使树木成林。远处用短线顺着山脉轮廓排出森林的走势和范围。



6 用圆头笔在阴影边线处点出一片，这样的画法是让阴影和一些边线处看来像树叶覆盖的效果，在画面上再继续添加成片线条，使森林看起来更茂盛。

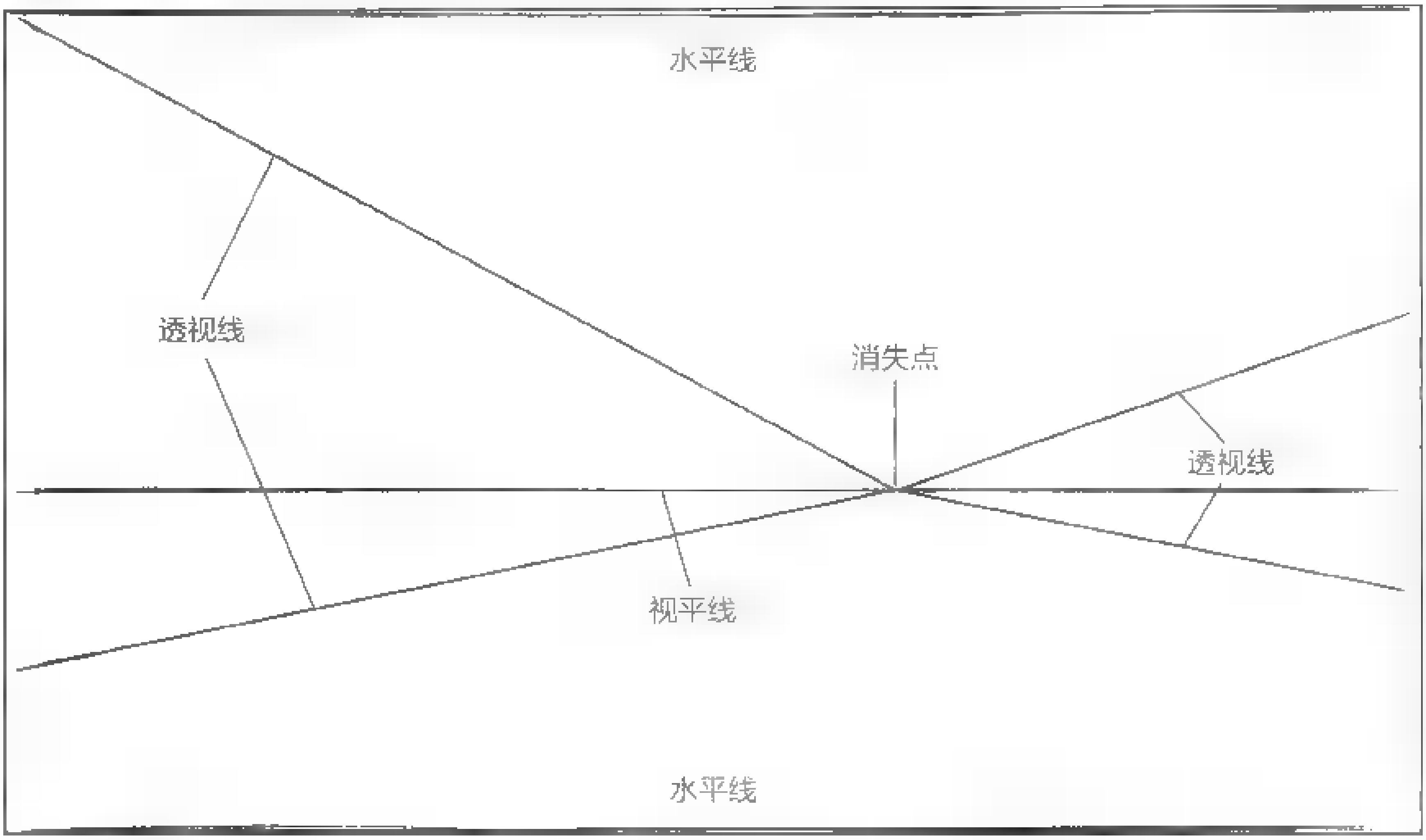


7 继续添加森林细节，用点和短线的不同笔触来丰富画面，并且要疏密有致，画出远处湖面的水波纹。

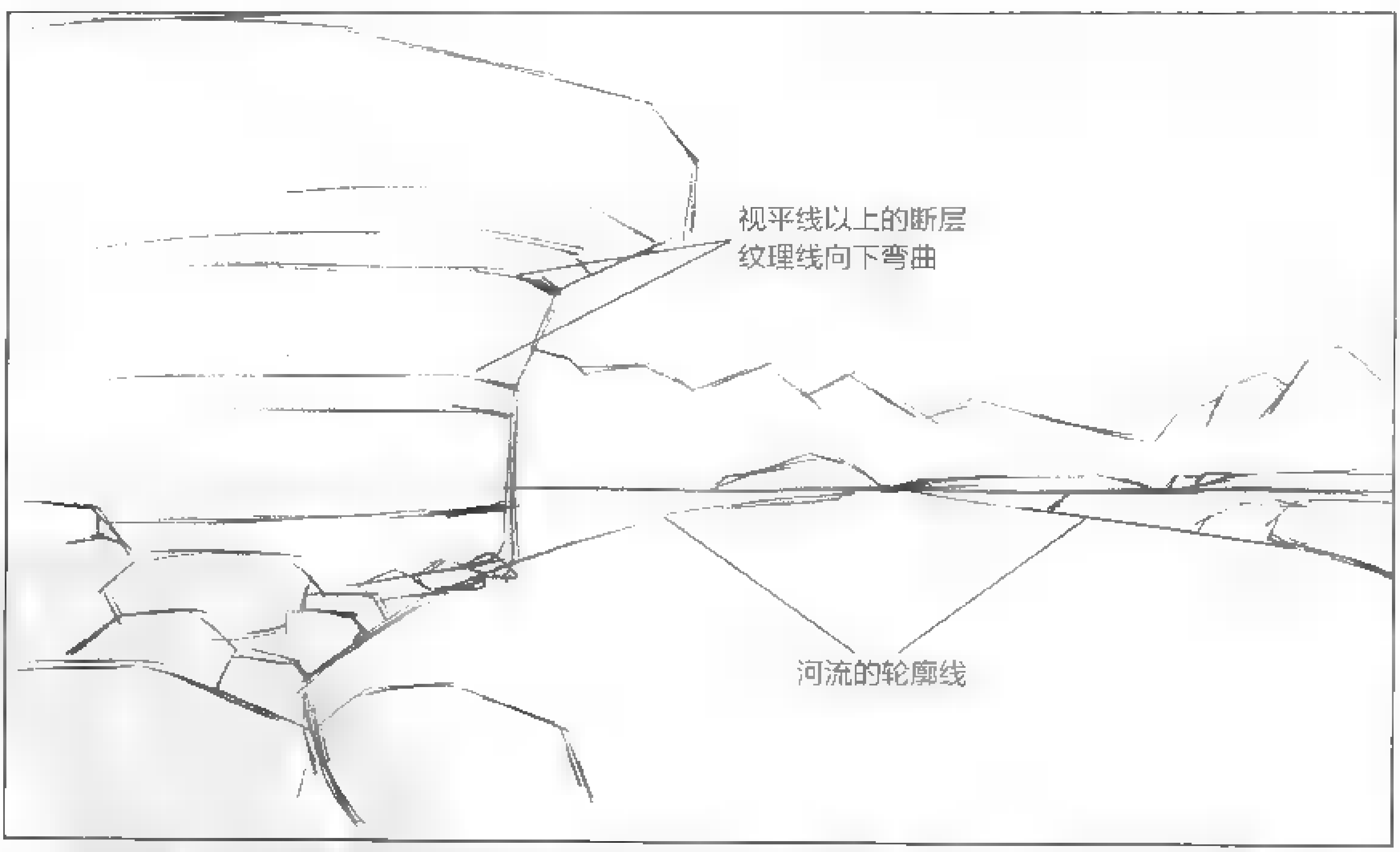


8 调整局部的疏密关系，擦去一些多余的线条，然后在点笔触较密集处用短线来过渡。完成。

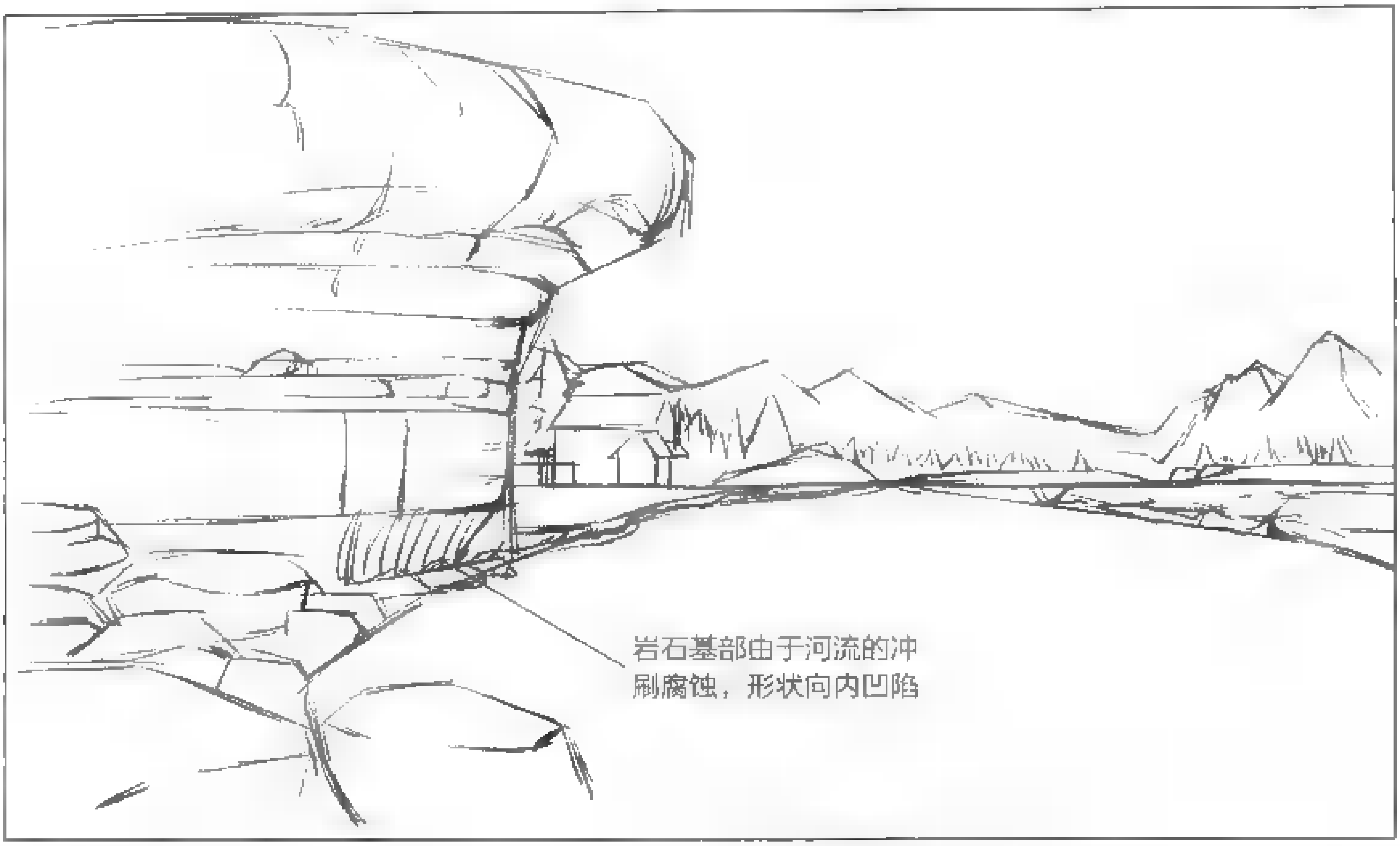
河流



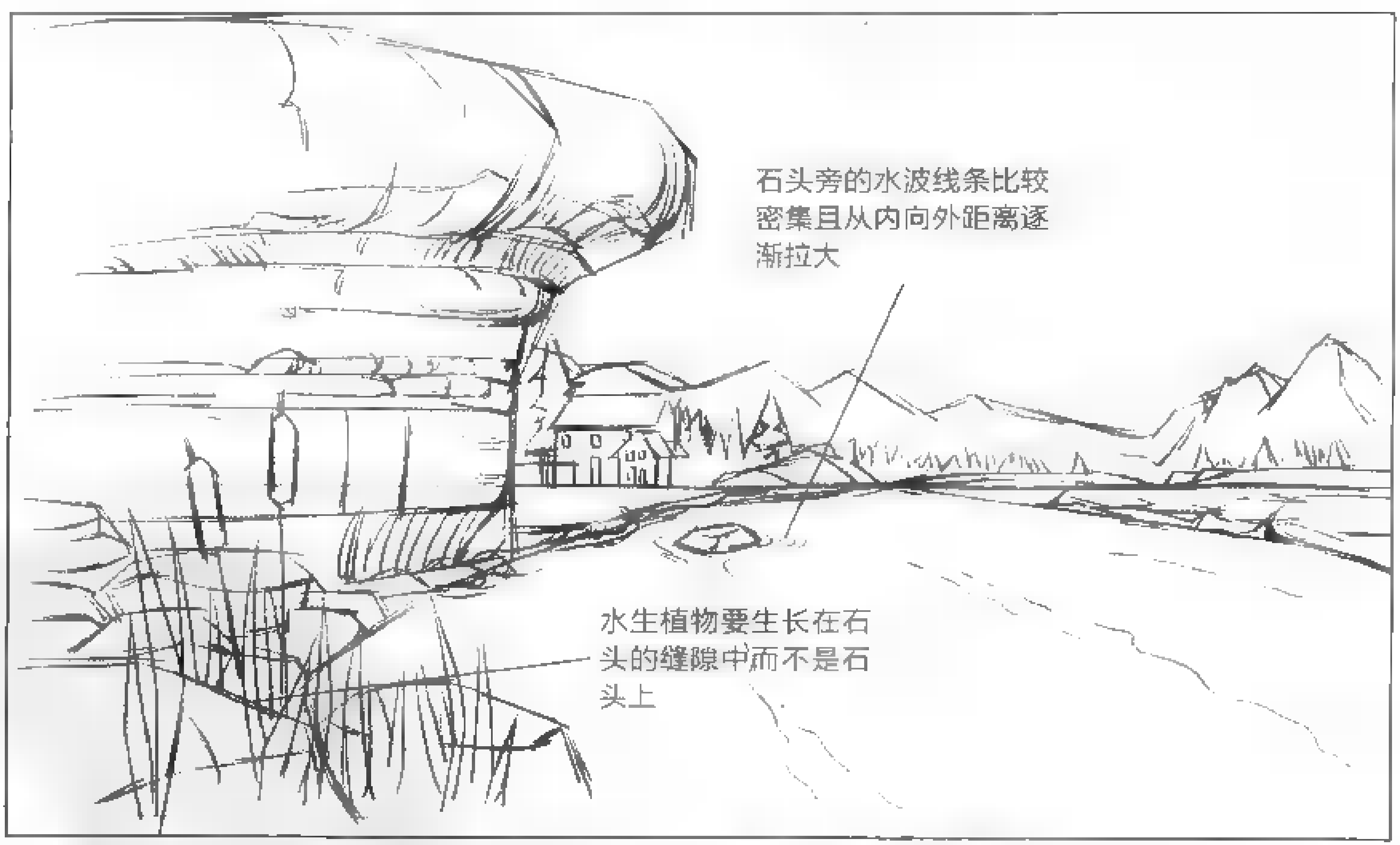
1 在纸上确定一点作为消失点，用铅笔和直尺■出通过消失点的视平线和透视线，并画出与视平线平行的上下水平线。



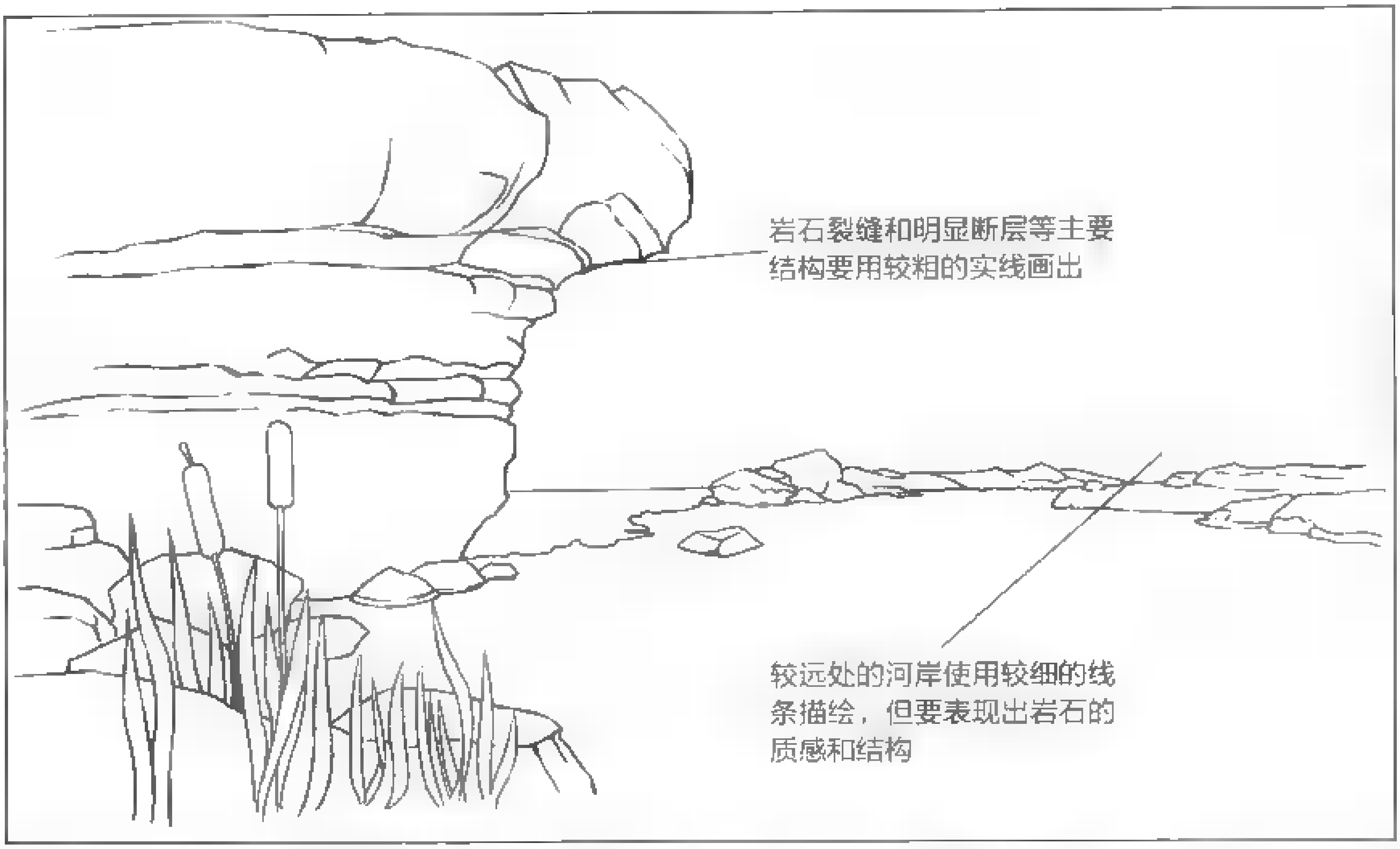
2 根据步骤1中的各种参考线，用简单的直线大致描绘出河流的轮廓，以及河岸上岩石的形状结构，注意岩石的断层纹理变化要符合透视。



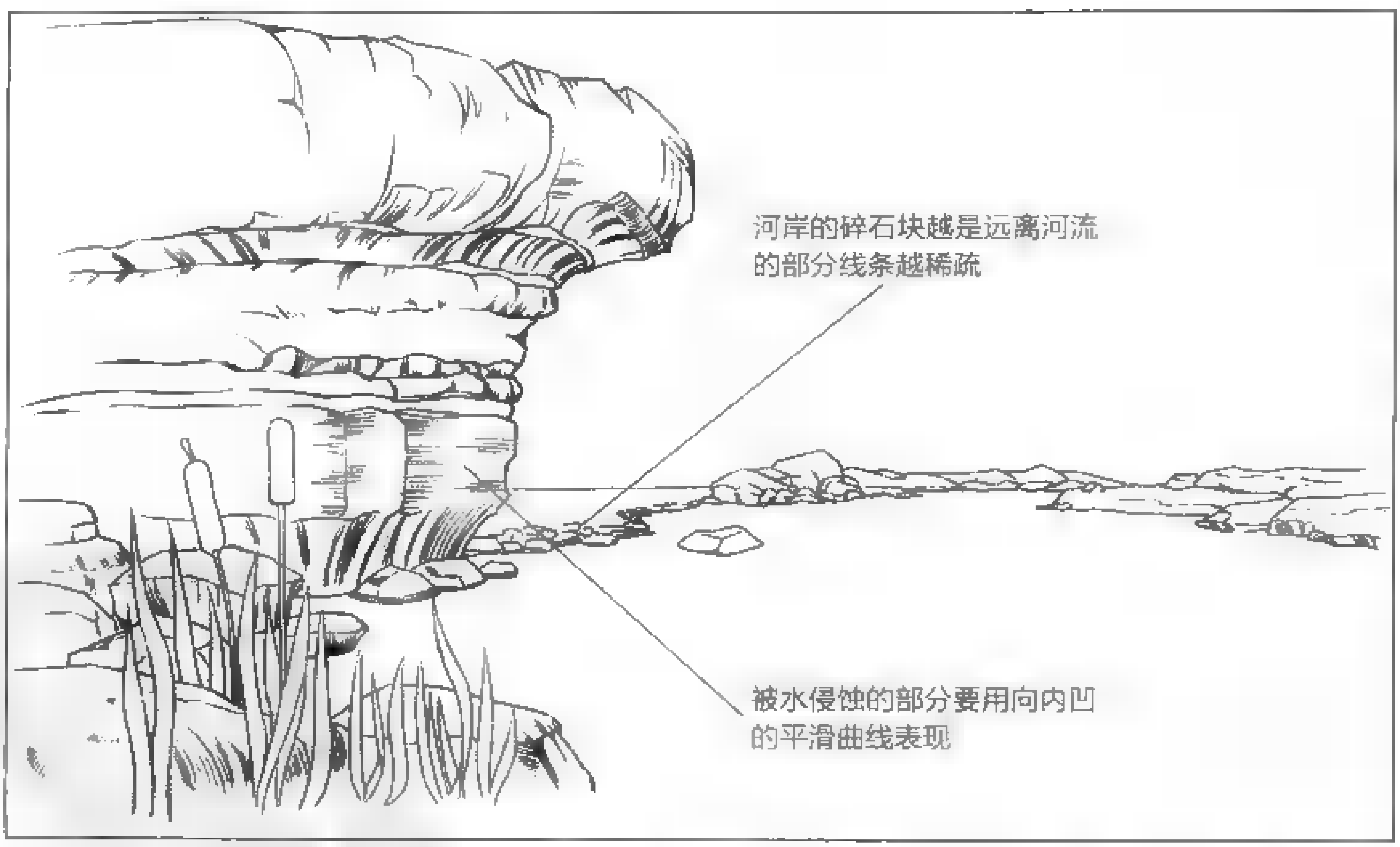
3 对景物的细节做进一步的刻画，描绘出近处石块的结构和大岩石的断层纹理，简单画出远处房屋和树木的轮廓。



4 对岩石结构和远处的景物做进一步的描绘，在石缝中添加水生植物作为装饰。用笔触较虚的波浪线画出河流的水面，水面越平静波浪线越少越平缓，水面越湍急波浪线越多越弯曲。



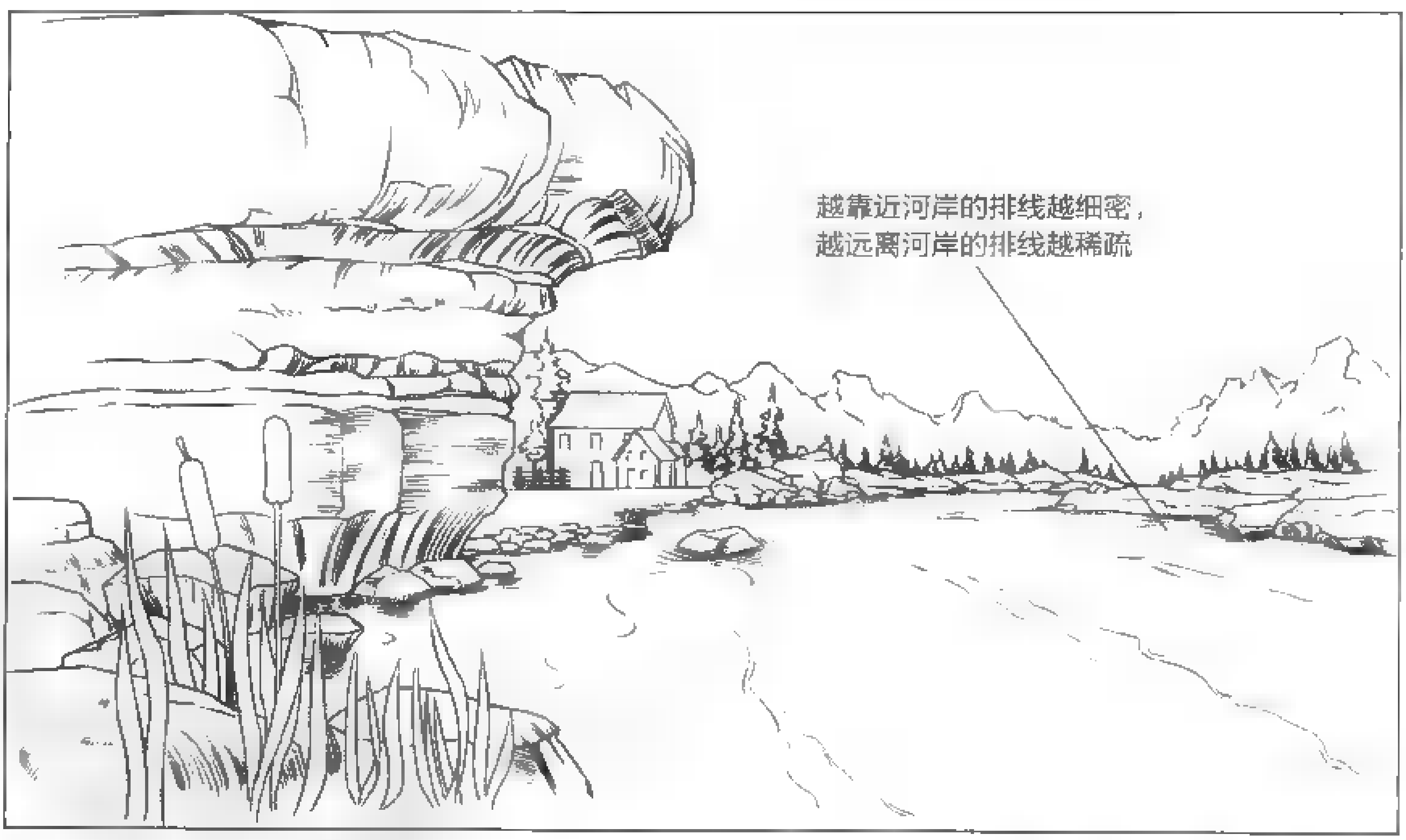
5 在画好的草图上铺上一张白纸，用笔触有力且比较平直的线条描绘出近处景物的大致轮廓，注意水生植物与河岸碎石要错落有致，层次分明。



6 进一步描绘出岩石的纹理结构，使用的线条[redacted]有粗细曲直多种变化，使岩石看起来层次分明，具有立体感。

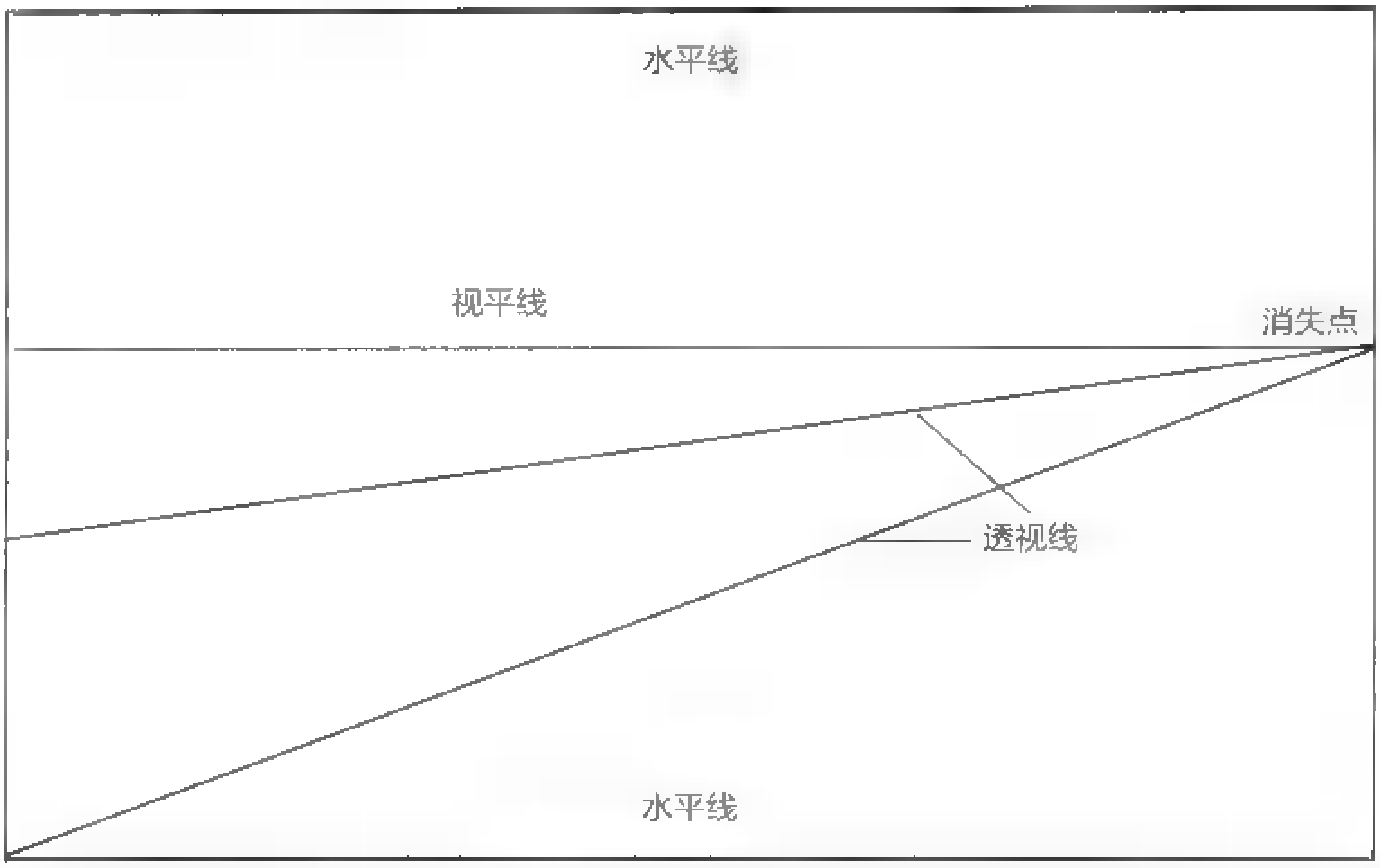


7 描绘出远处的风景，因为距离较远，房屋只需要大致地表现出轮廓，树木和更远处的山峦只需要画出基本外形和简单的层次即可。

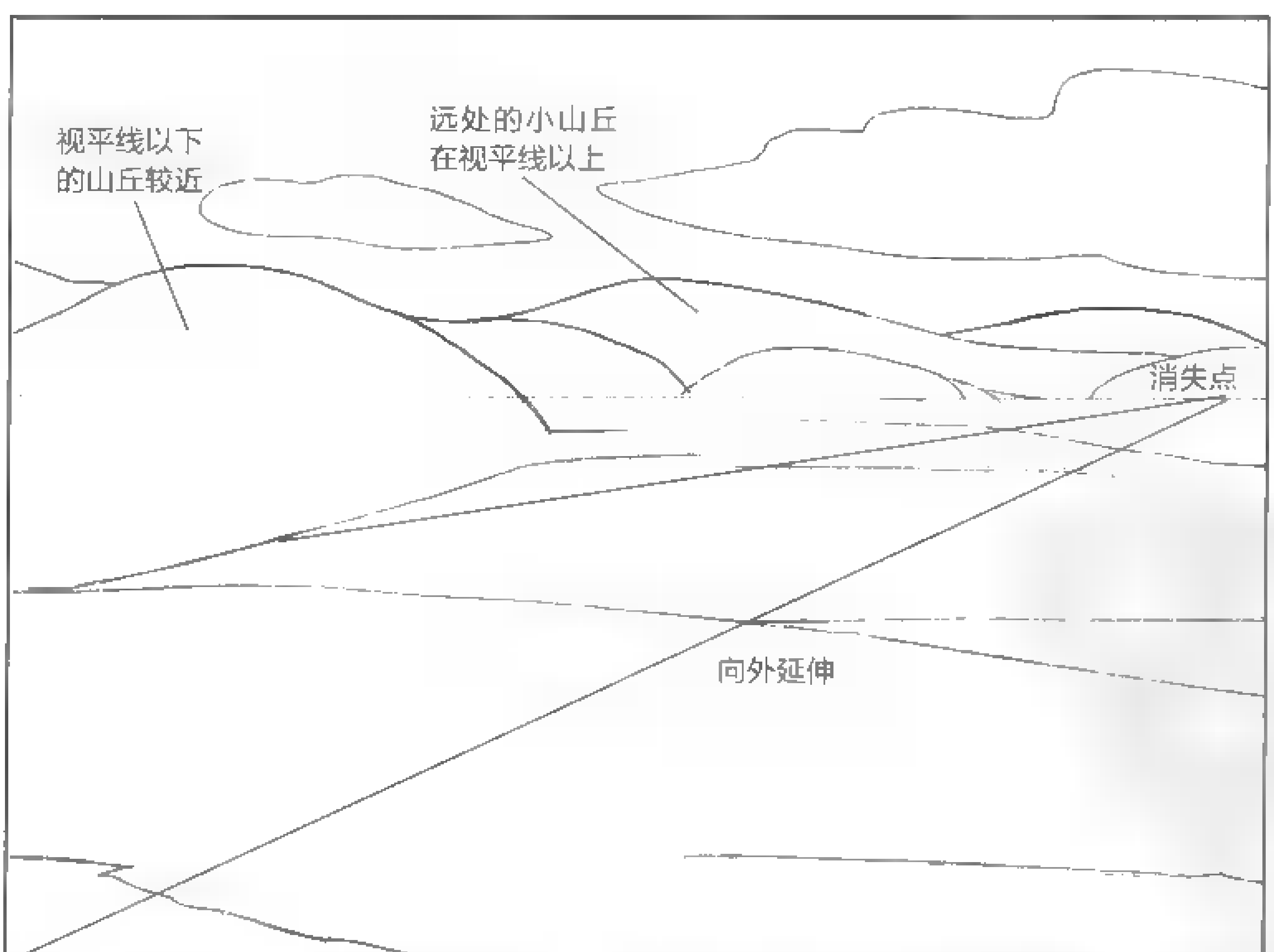


8 用虚实变化的曲线描绘出河面的波纹，用由细密到稀疏的排线表现河岸景物在水面上的倒影。完成。

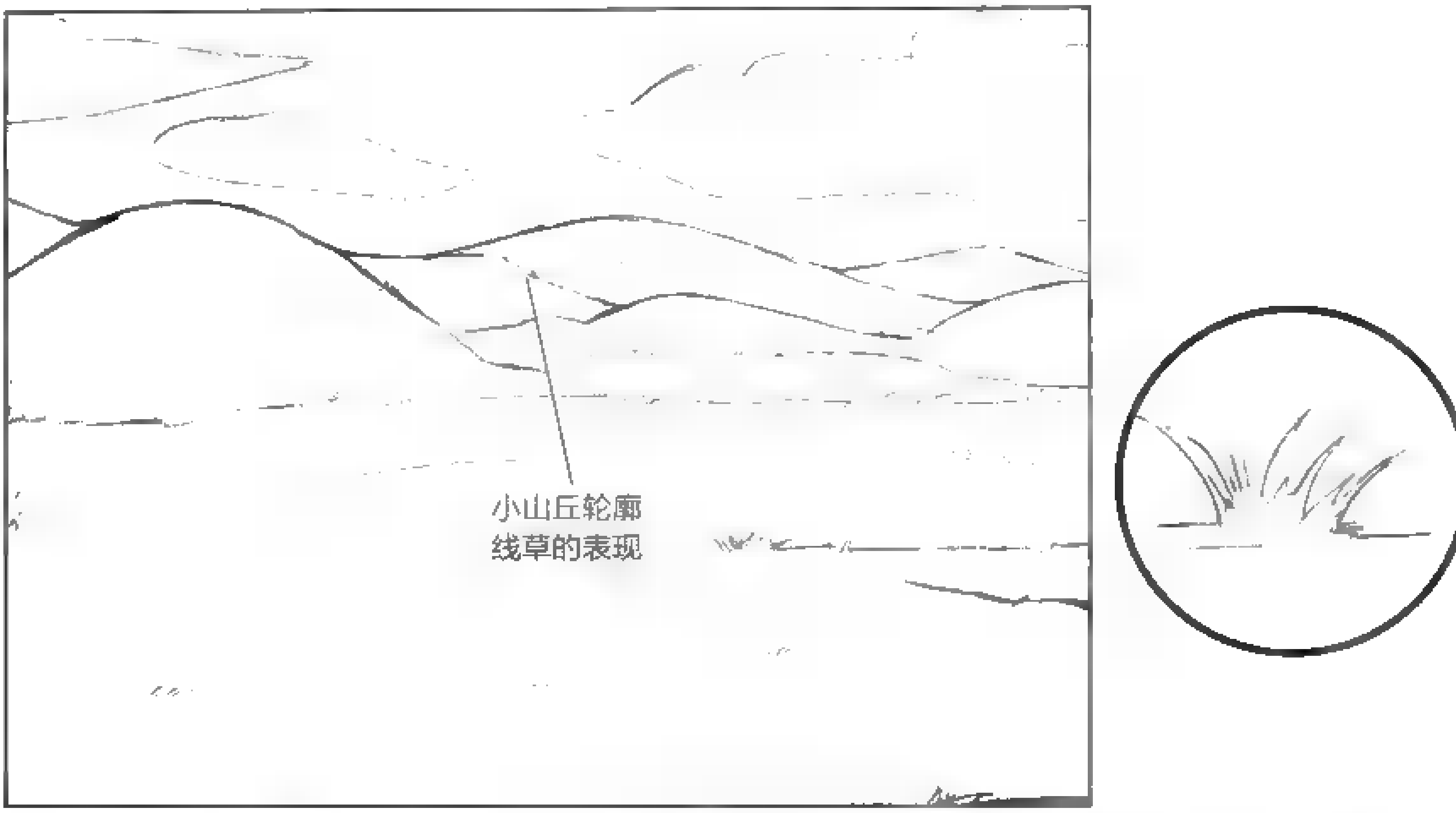
山野



1 在纸上确定一点作为消失点，用铅笔和直尺画出通过消失点的视平线和透视线，并画出与视平线平行的上下水平线。



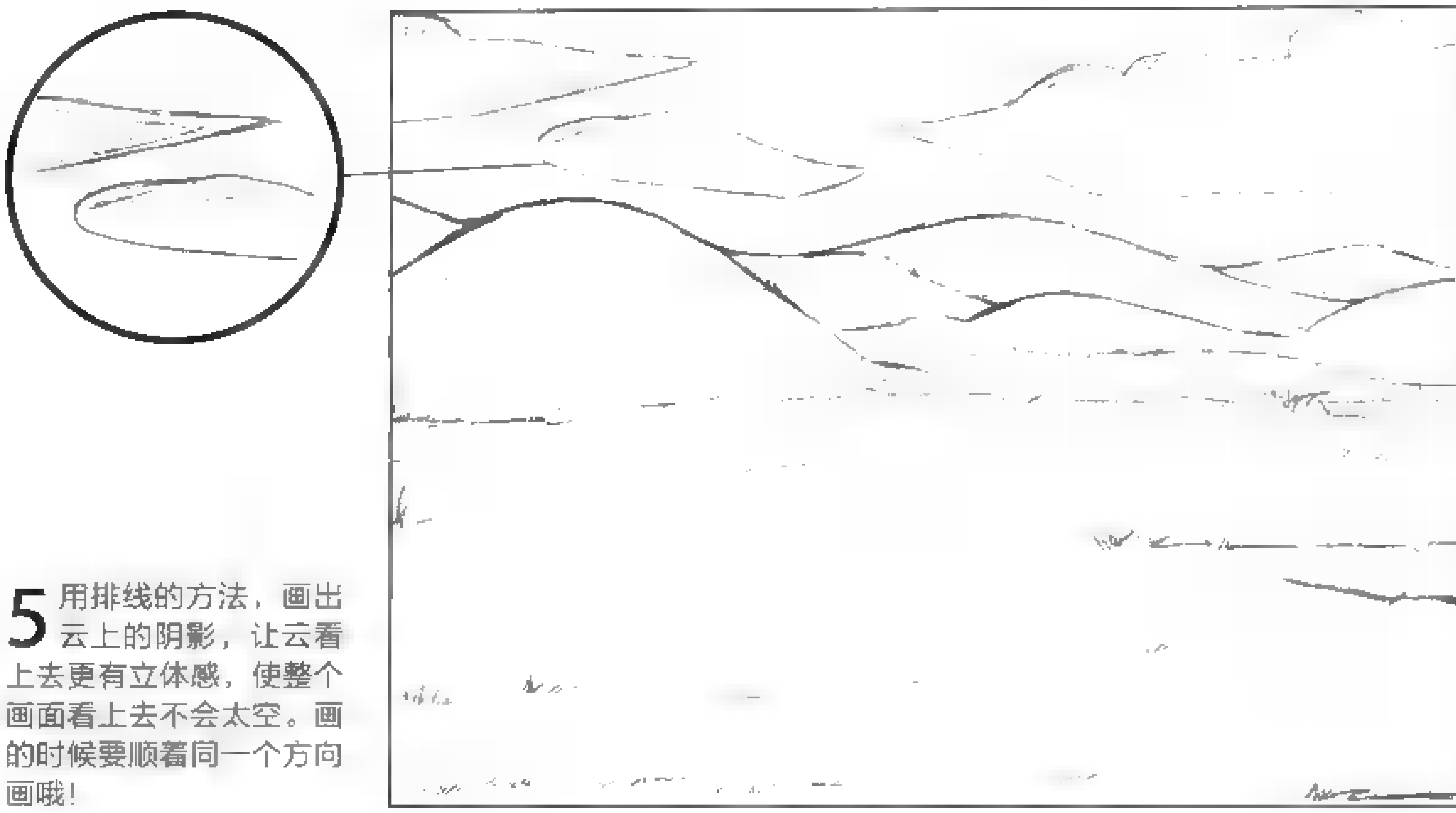
2 按照步骤1中的参考线，用简单的线条画出远处的山丘、云朵，近处地面的纹路等，让整个画面的大体形态展现出来。



3 细化线条，丰富画面，给地面加上草的质感和地[redacted]不平整的视觉效果。线条不用太复杂，自然就好。



4 继续细致画面，在一些线条交叉的地方，可以适当增加排线画出阴影和重色，使画面更有层次感。



5 用排线的方法，画出云上的阴影，让云看上去更有立体感，使整个画面看上去不会太空。画的时候要顺着同一个方向画哦！

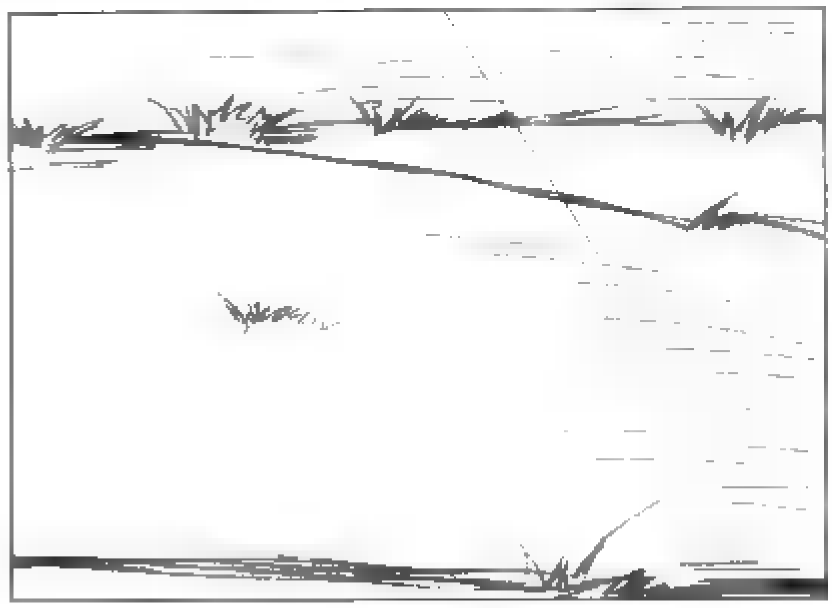


6 接下来，还是整理画面，继续添加细节，细节多，画面才不至于单调。现在这一步，很多都是运用排线给图添加不同地方的阴影，比如远处的小山丘上面。

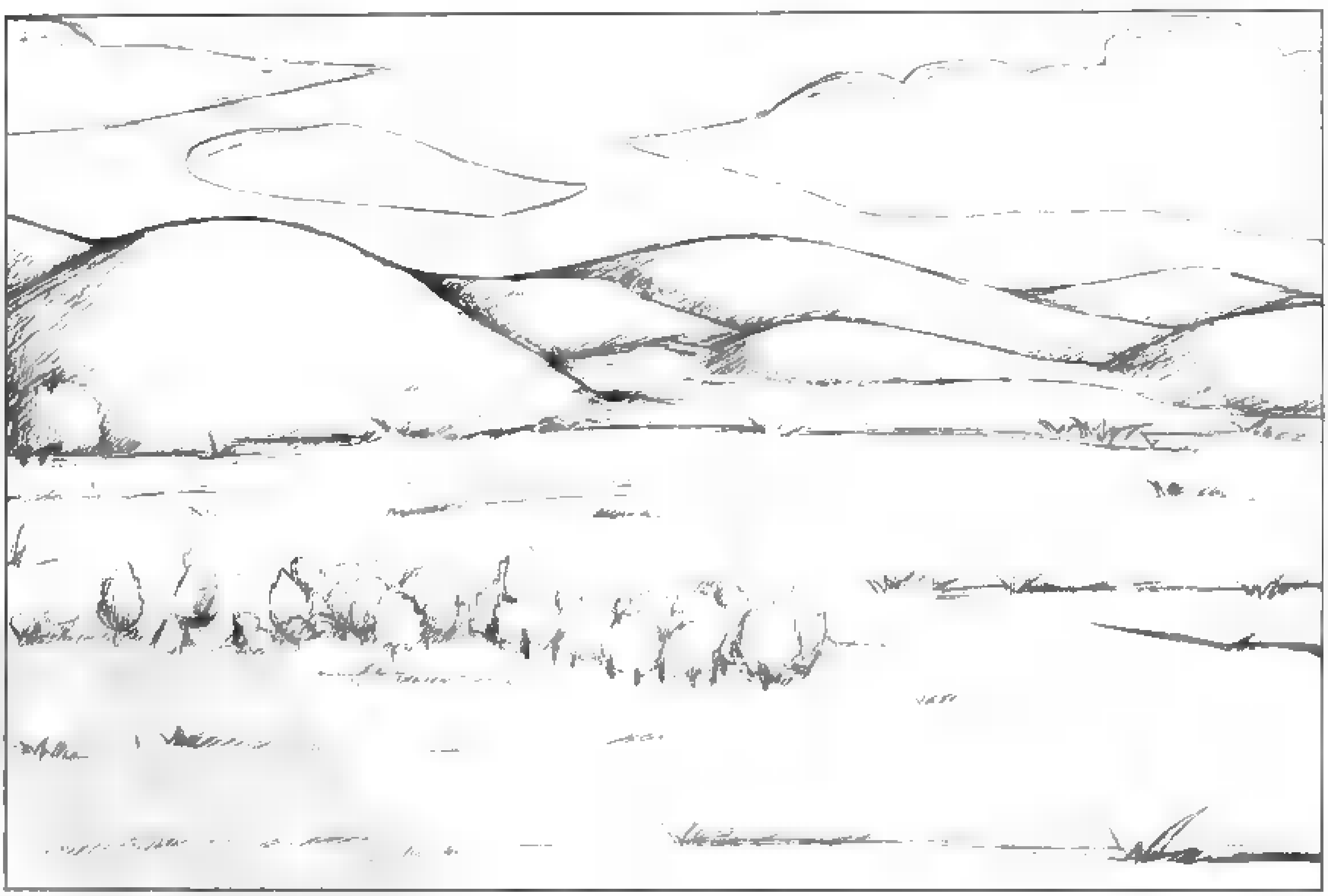


留白的地面显得空旷，因此我们需要给它加上阴影。

用比较轻的排线画出大面积草地的阴影，注意排线的走向。

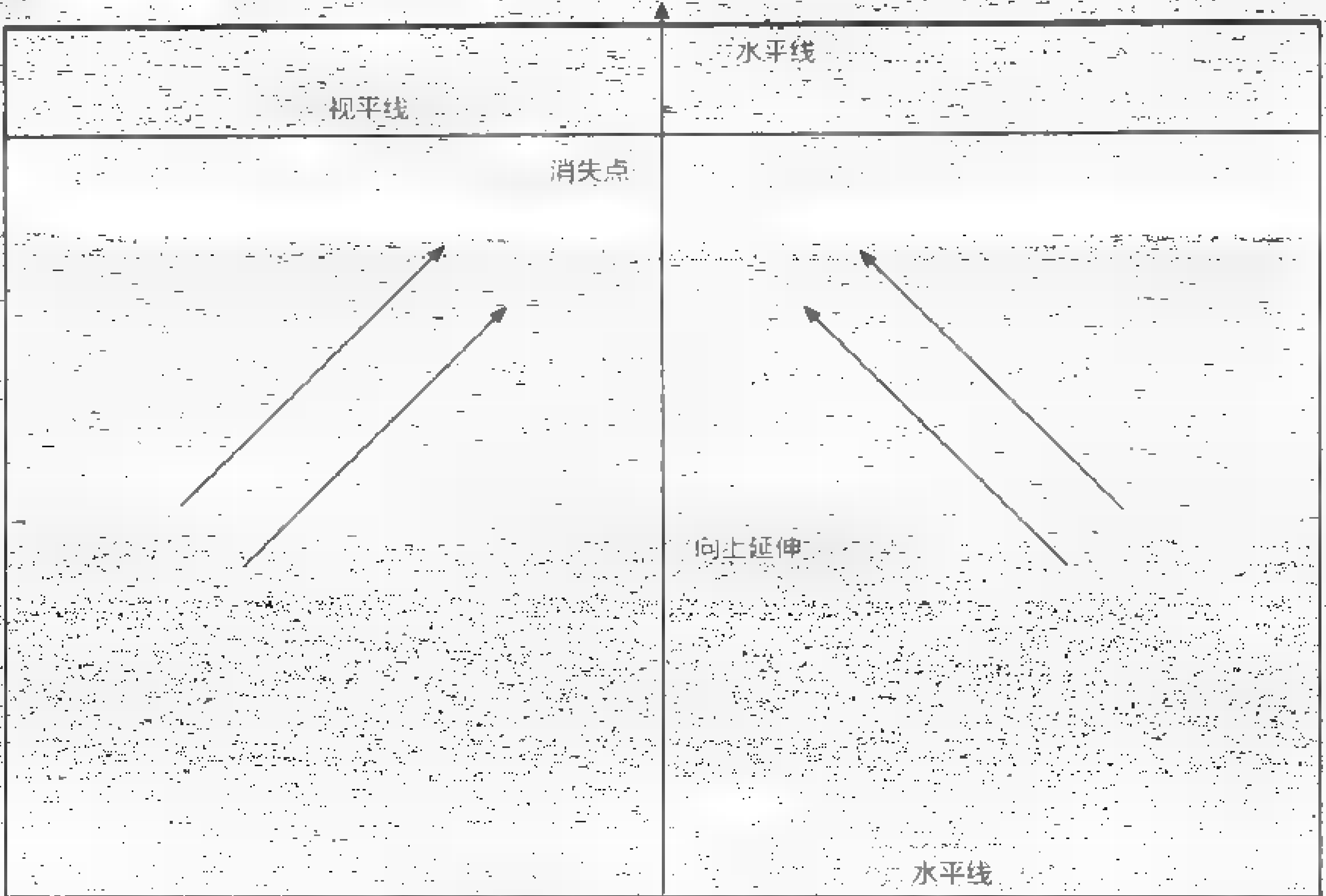


7 给草地添加一些灌木增加画面的内容，丰富画面，不至于太单调。注意灌木下方的阴影用排线表现出来。

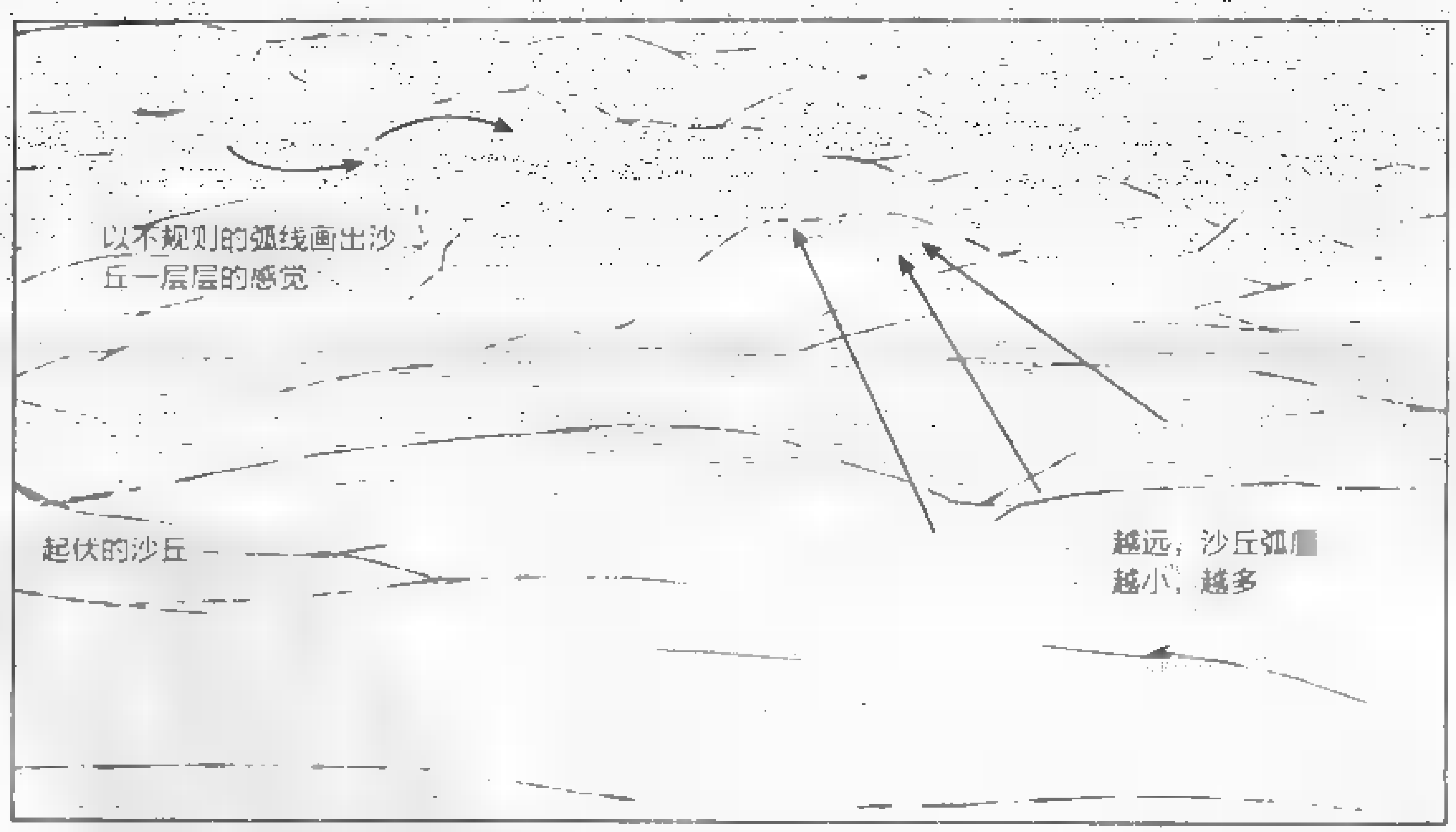


8 最后整理线稿。完成。

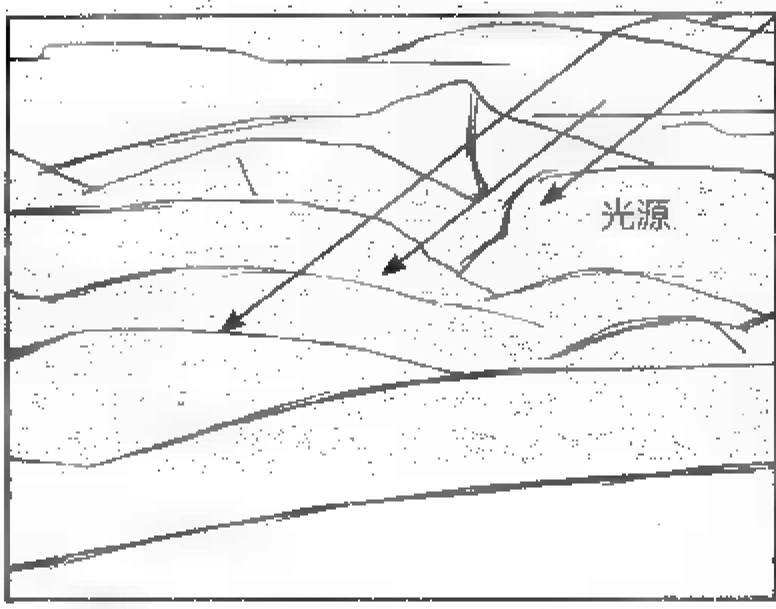
荒漠



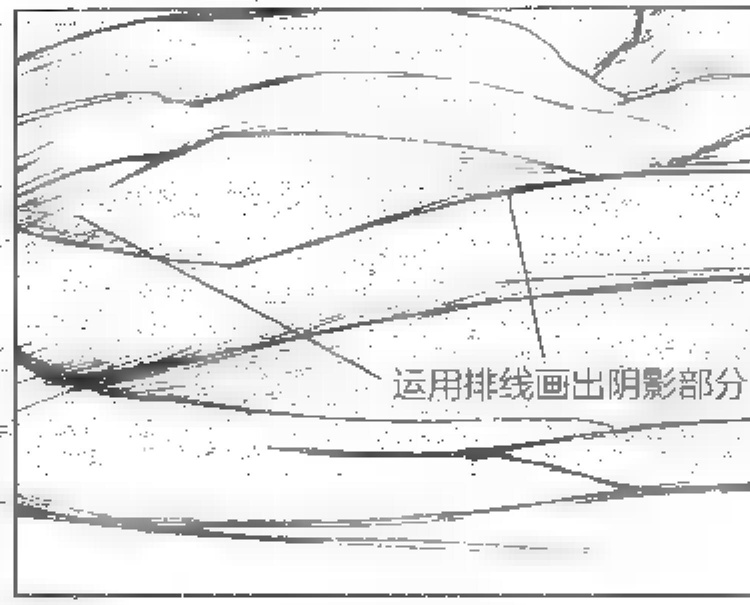
1 在纸上确定一点作为消失点，用铅笔和直尺画出通过消失点的视平线和透视线，并画出与视平线平行的上下水平线。

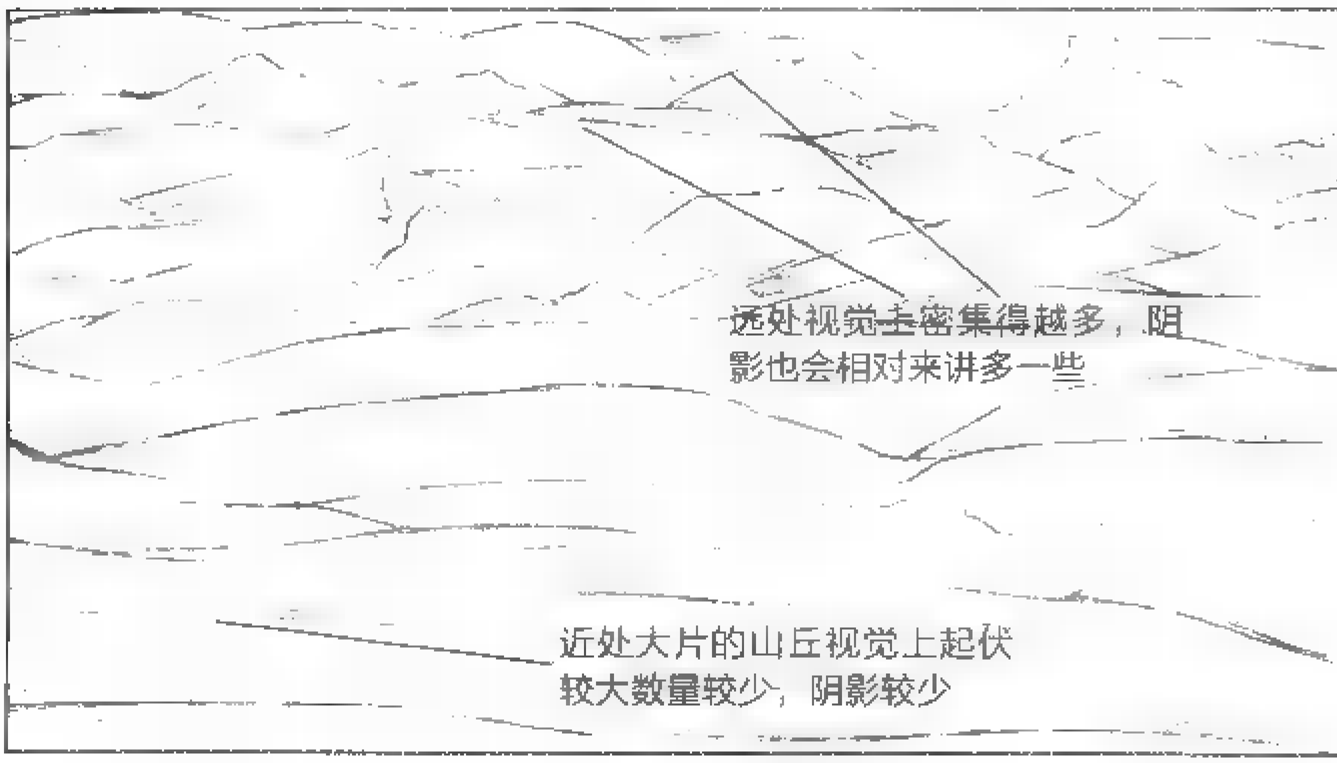


2 根据步骤1中的各种参考线，画出荒漠中大片的沙丘表面。画时不一定要多规整，但是要有层次，才会让画面显得不凌乱。

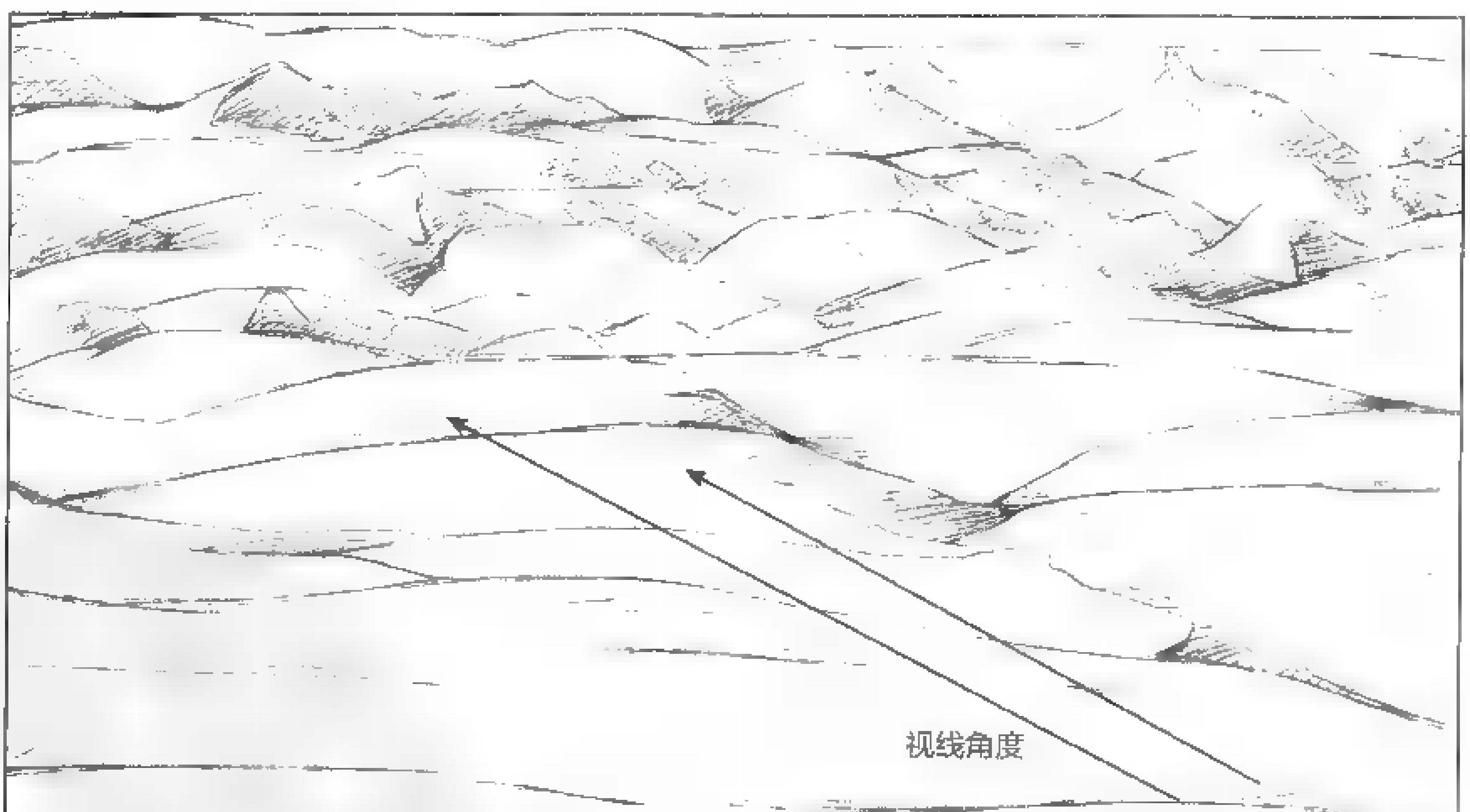


受光面被照亮，留白，被光面适当地画出阴影。

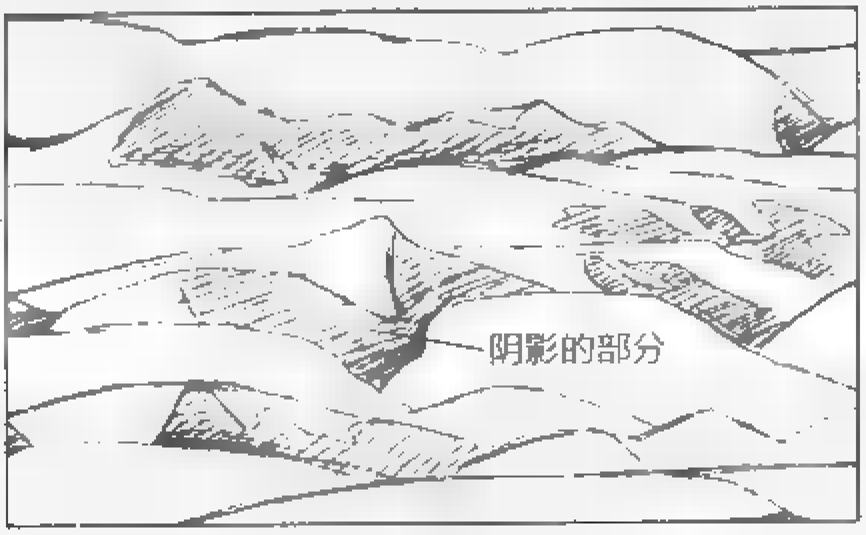




3 荒漠的大概轮廓已经出来了，继续细化线条，给荒漠上的沙丘加上阴影，使画面更具有立体感。

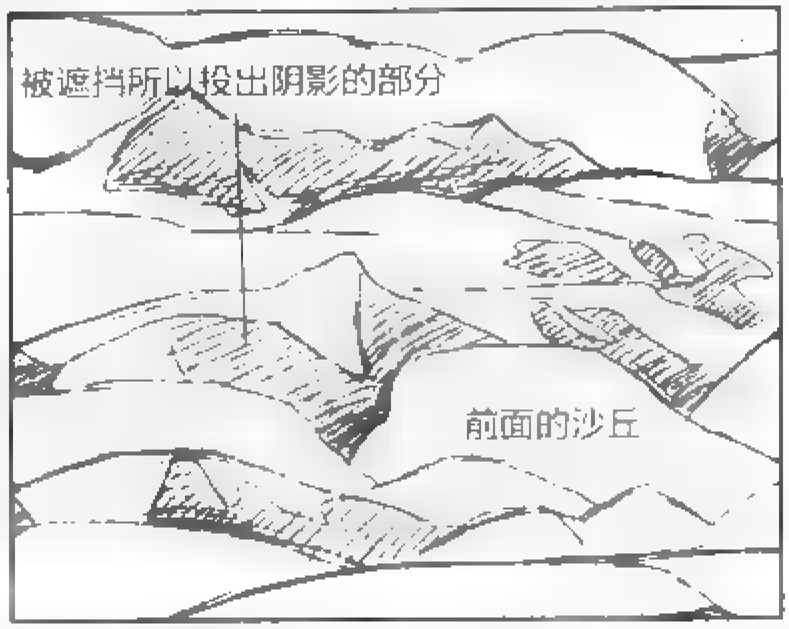


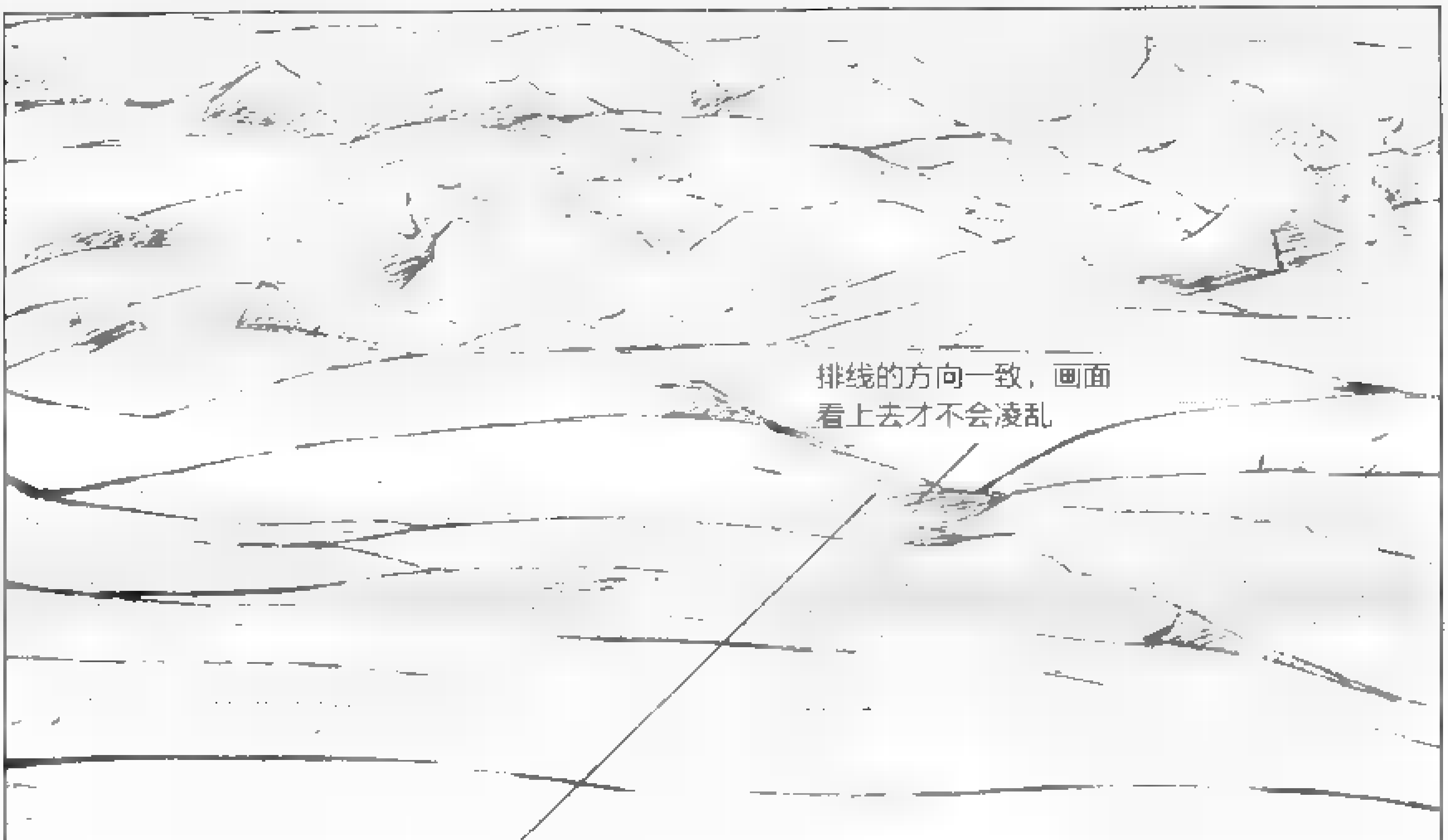
4 基本成形的荒漠，我们为了让它看上去更饱满，不空洞，还可以继续细化它的细节，并加上因为相互遮挡投影出的阴影部分。

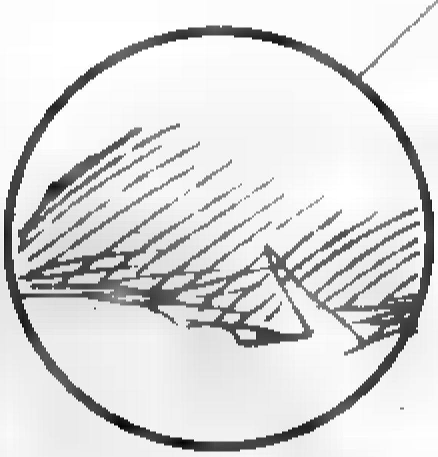


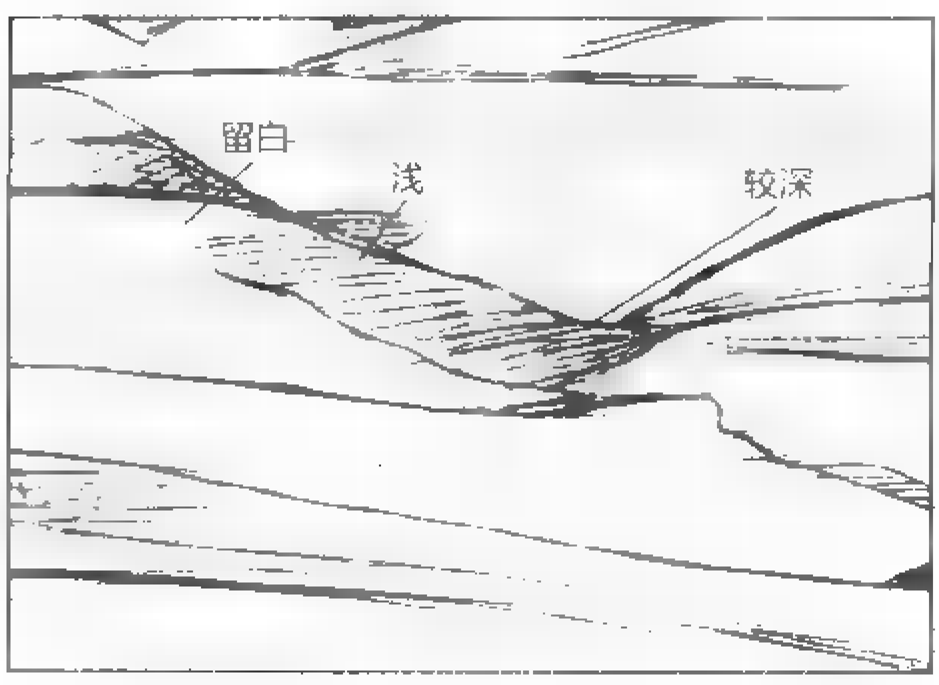
有了阴影后，沙丘看上去更有立体感了，并且形体更加明确地表现了出来。

沙丘之间会相互投放阴影，这也是有了阳光照射之后的深浅关系的变化。

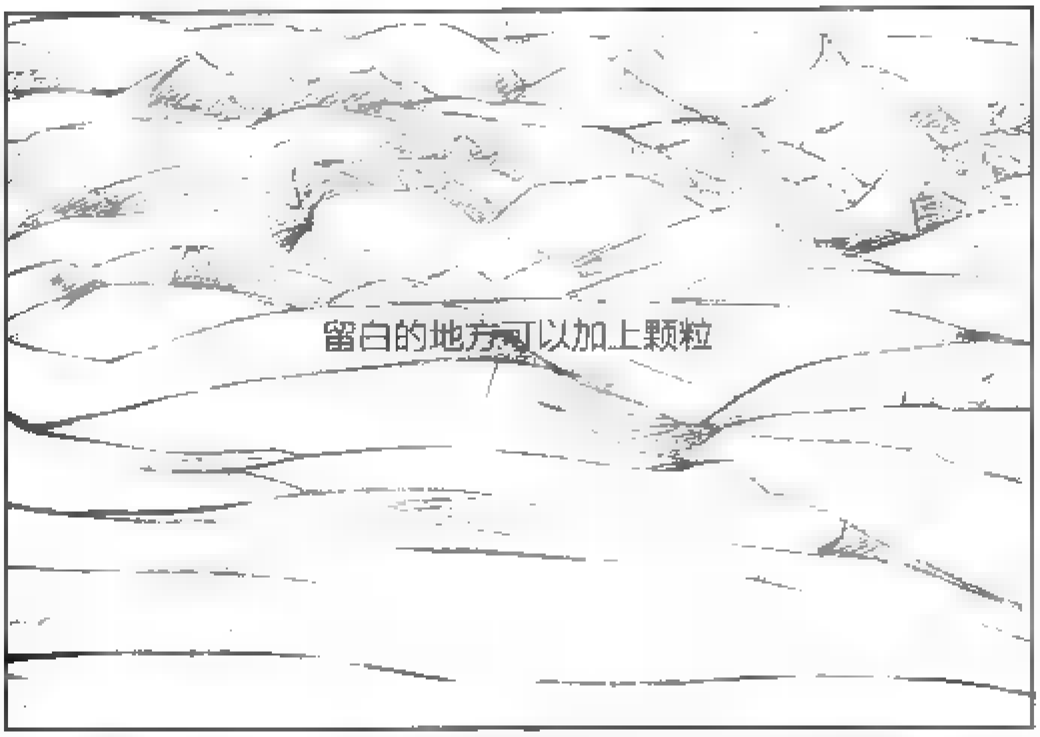




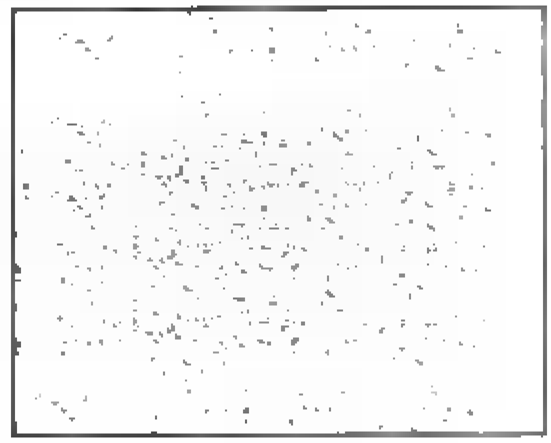




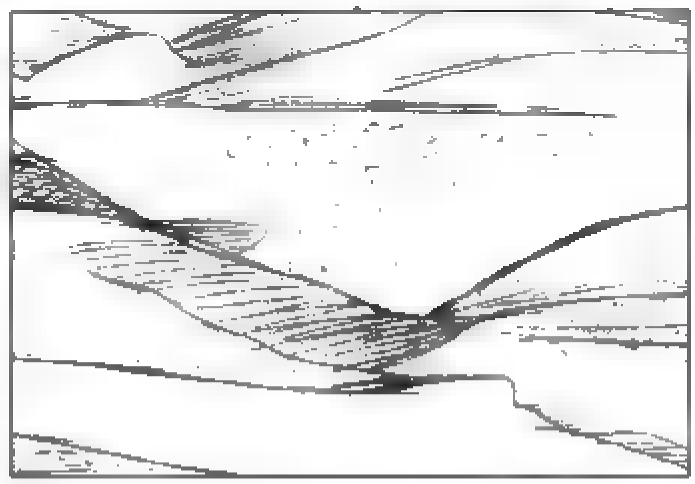
5 阴影的线条也十分重要，从一个方向到另一个方向地重复画出，如果要加重阴影可以按着走向画出交叉重叠的线条来表现更深一些的阴影。



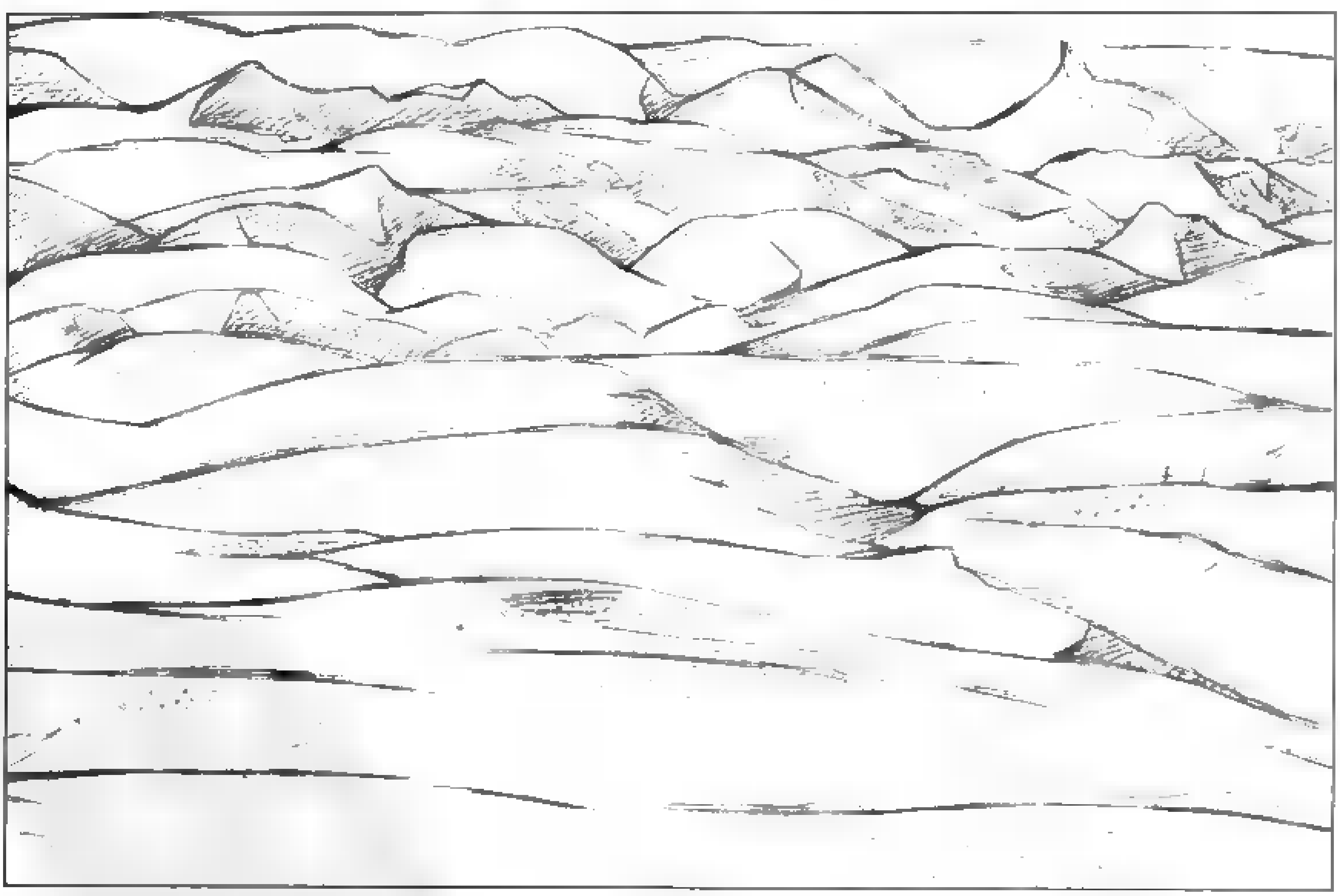
颗粒的感觉我们可以用笔点出来。



6 基本上完成了，给画面里的沙丘加上沙子颗粒的感觉，使画面可以更加逼真。



点从中心向外散发，也就是中间会多一些，而越到外圈就越少。



7 最后整理线稿。完成。

Lesson 04 幻想场景的绘制案例

在表现幻想场景时，可通过夸张的透视和充满想象力的建筑来表现我们心中的想法。在绘制之前要想好画面内容和构图，然后找一些参考资料，虽然幻想场景是天马行空的想象但是也脱离不了现实的景物。

魔幻场景



1 上帝视角是其中一种手法。画之前在心中构好图，然后描绘透视线。



2 根据透视线画出景物的大概轮廓线，把握好透视关系。



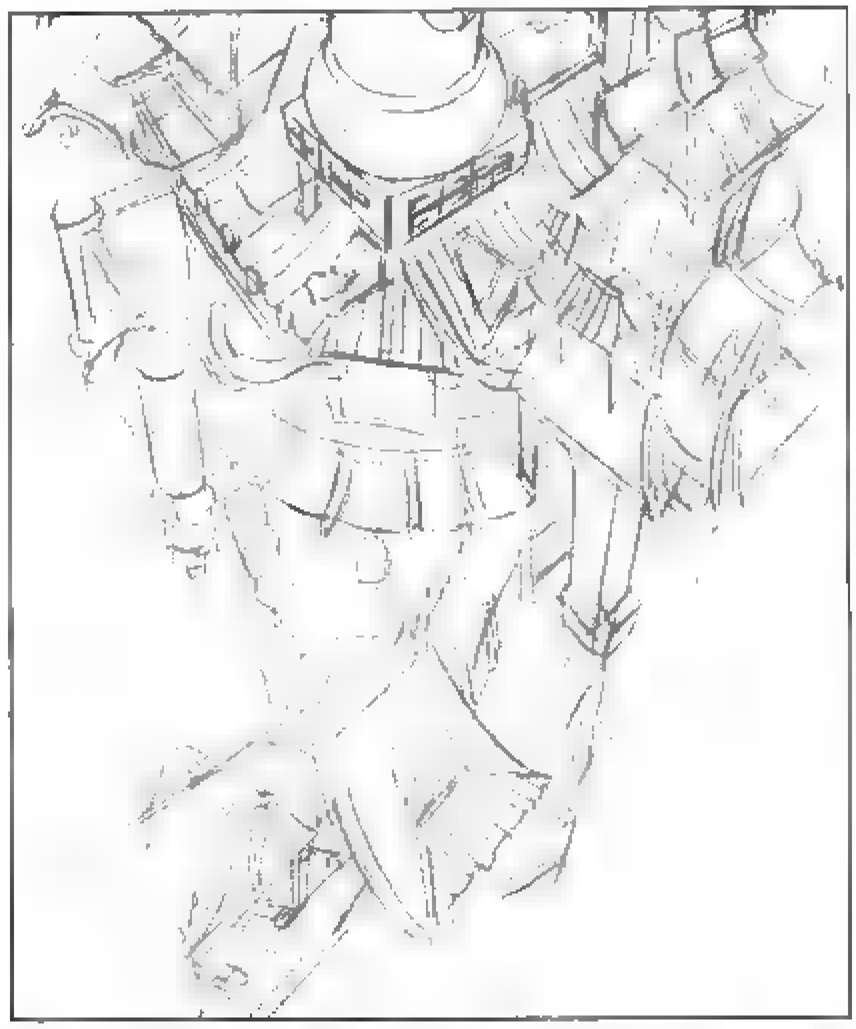
3 进一步描绘出主体建筑物的初步细节结构。



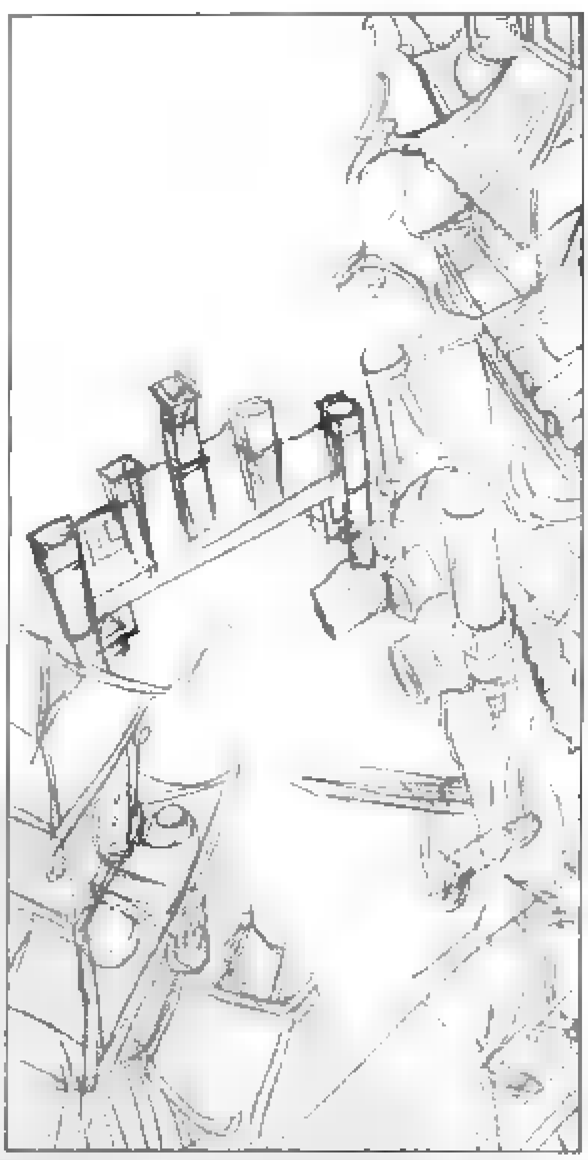
4 完成下半部分的草图结构，注意疏密变化和中式建筑的特点。



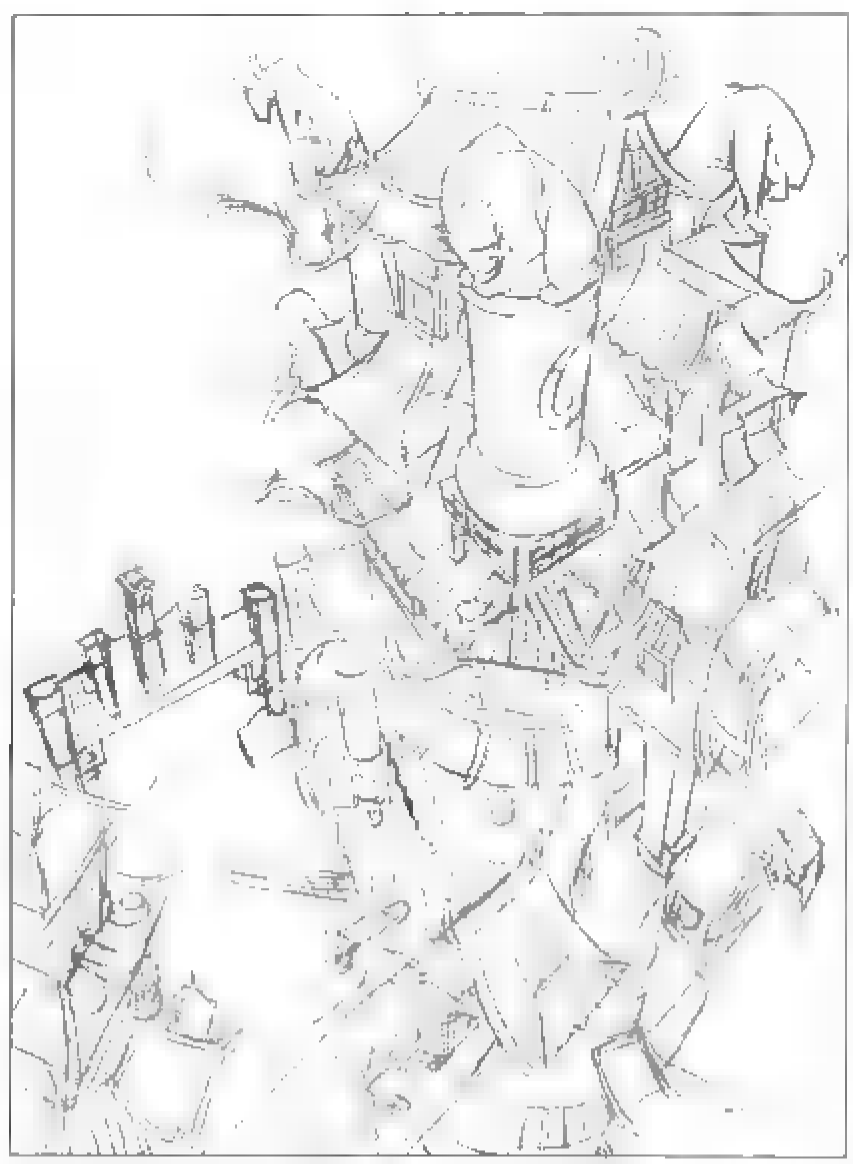
5 由于场景大而且复杂，所以要从局部着手开始慢慢深入，先画出主体建筑的基本细节。



6 在主体建筑物中部画出一些风格不同的建筑，而且和上面要有联系。



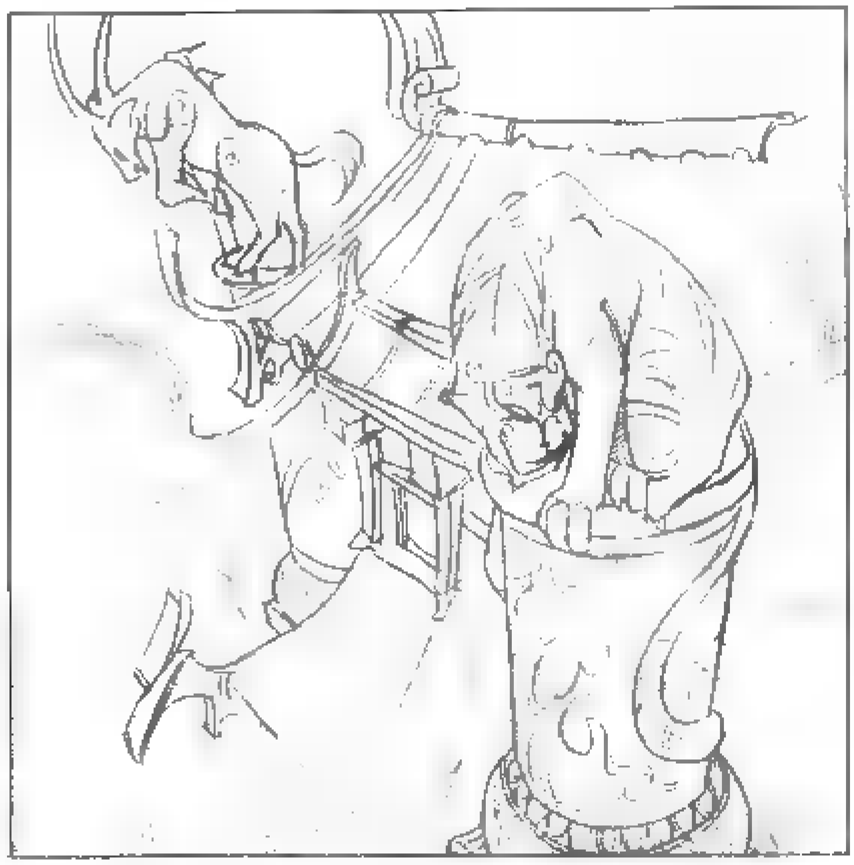
7 画出左下角附属建筑的基础细节结构，牌坊是重点之一。



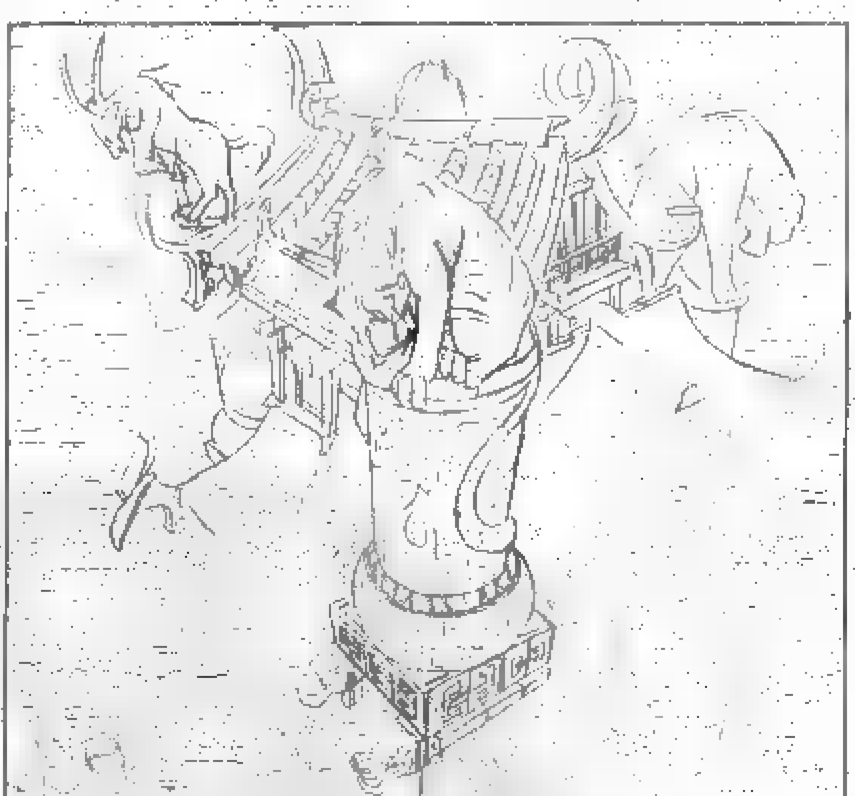
8 把主体建筑物下面的细节补充完整。注意整体透视。



9 进一步刻画主体建筑物最靠近视觉的石柱，注意老虎的姿态和石柱的细节。



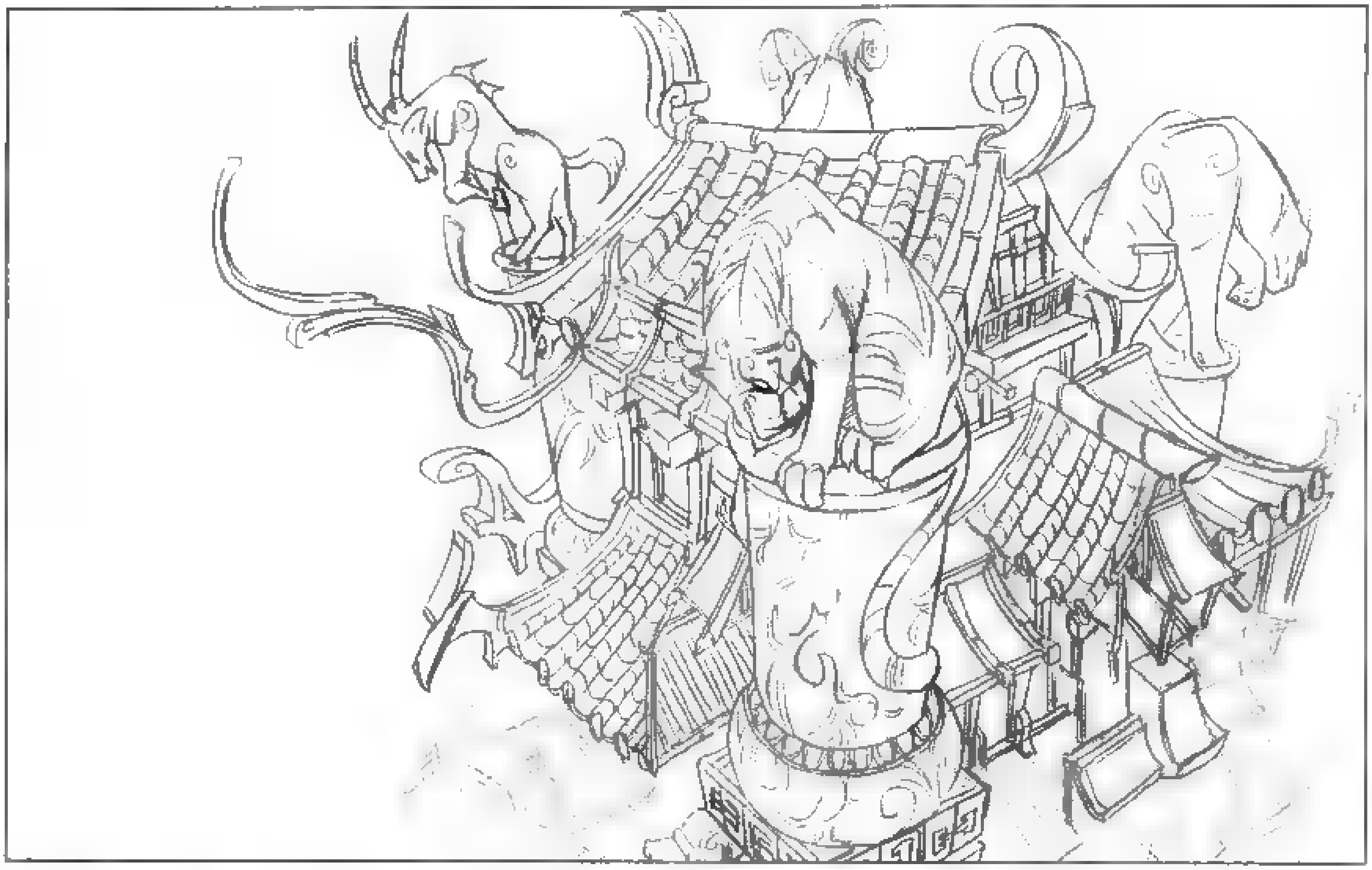
10 画出远处羚羊神兽的造型，并顺带画出周围房屋的细节确定线，注意结构和透视，房屋的具体结构、梁的穿插。



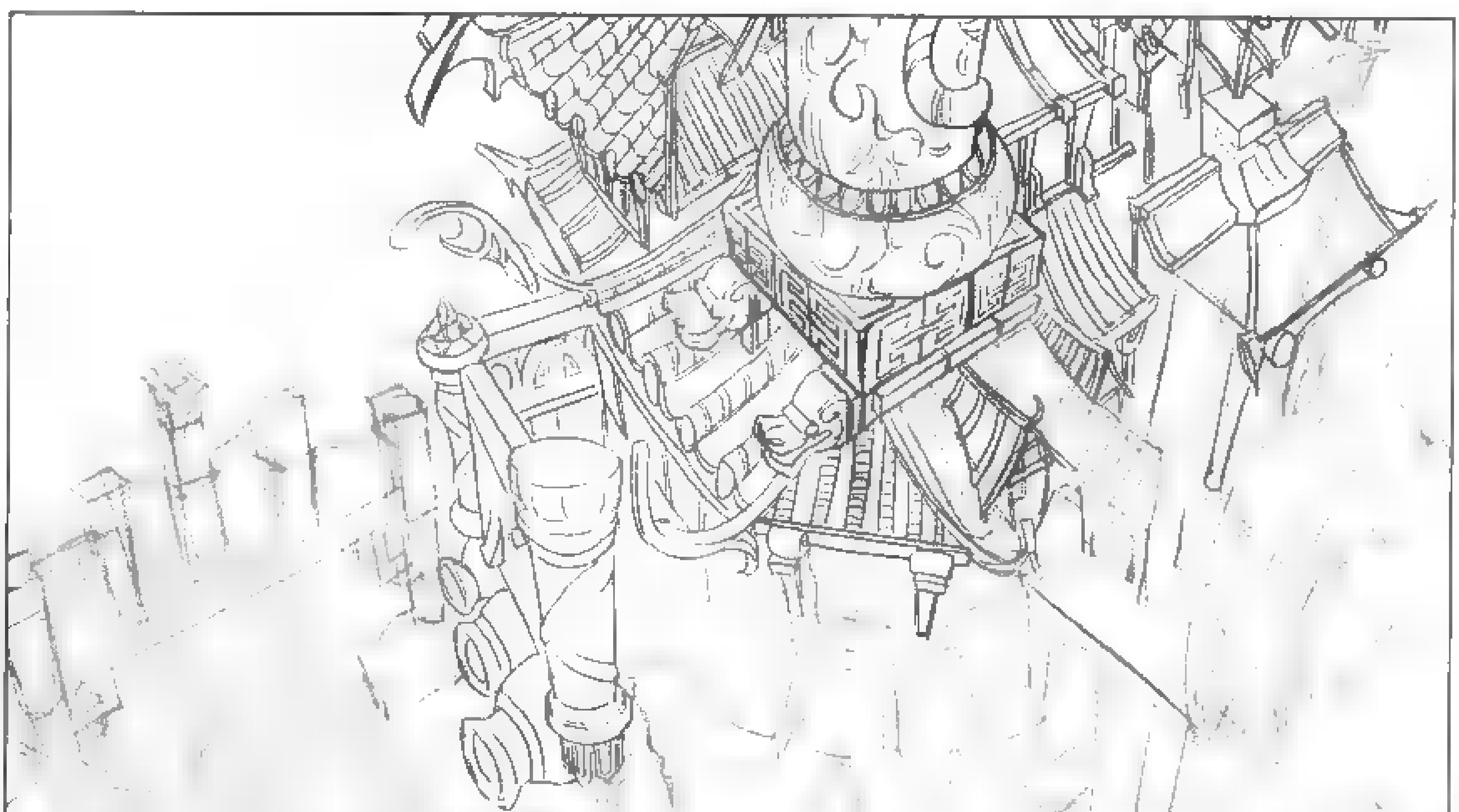
11 画出主体屋顶瓦的排列和侧面房屋的结构细节。擦去一些草稿线。



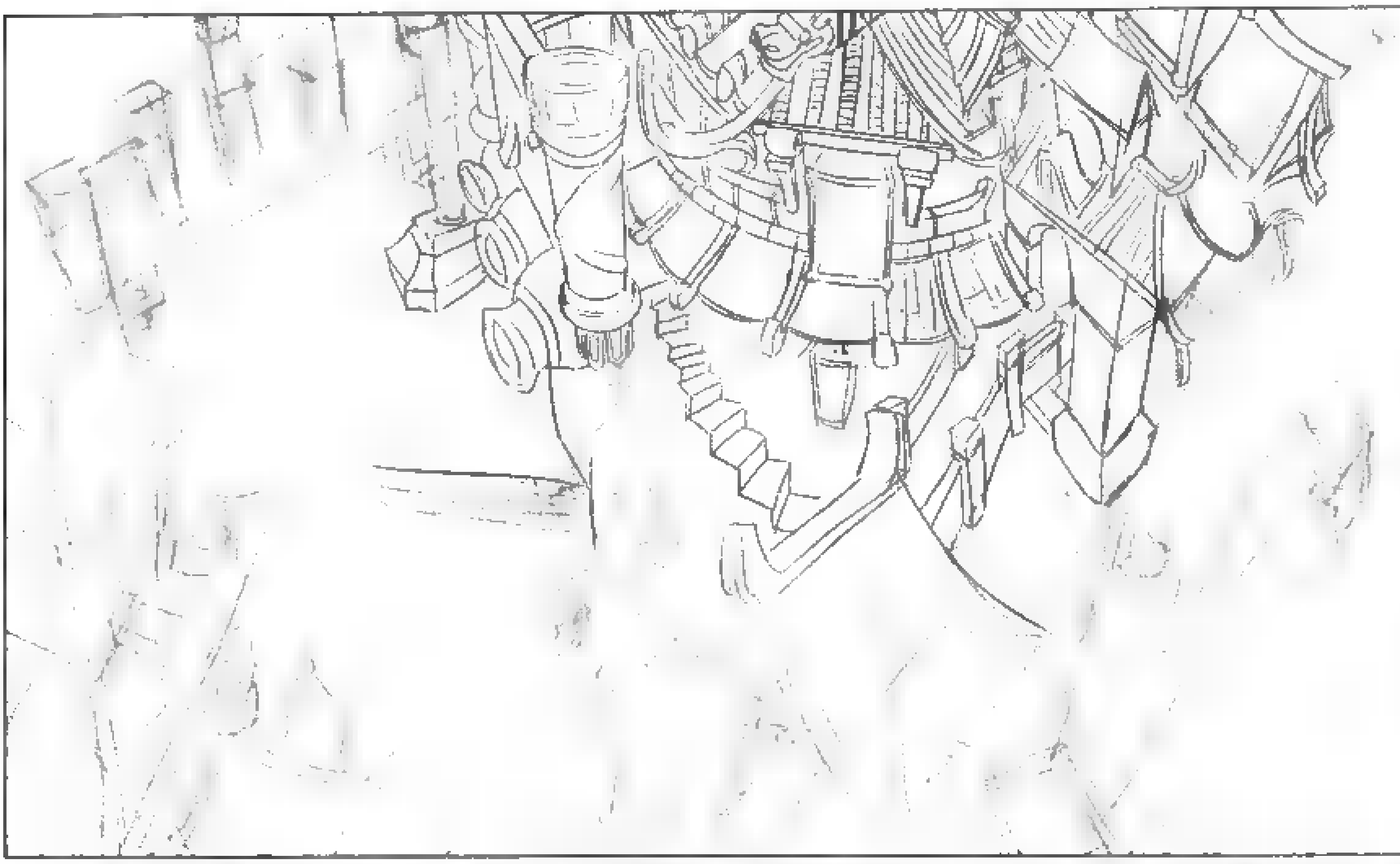
12 然后调整整体比例关系与细节，全局观察比例和透视不对的地方。



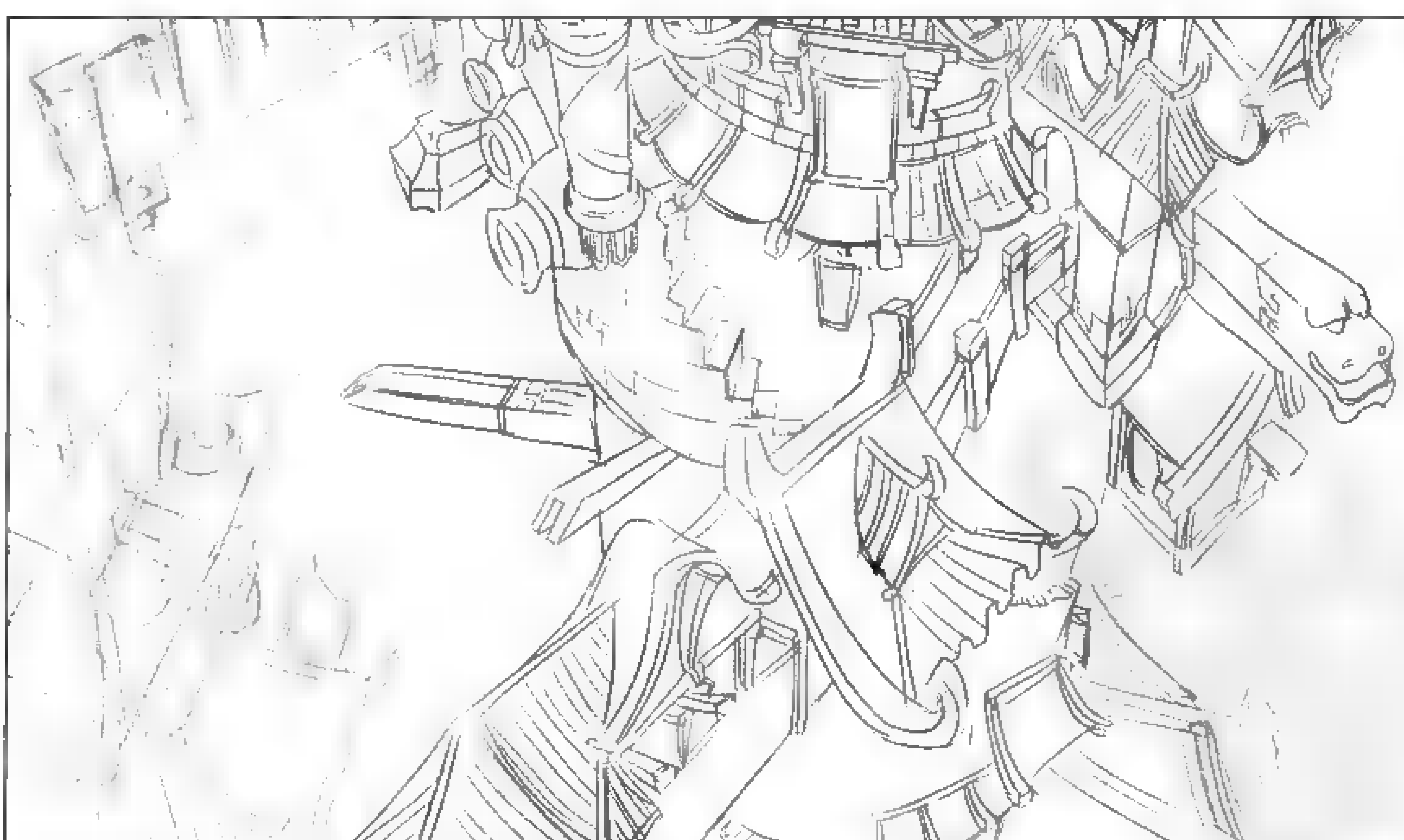
13 画出屋顶所有细节，包括特色的飞角、不同造型的瓦片结构，还有四尊雕像的细节图。背过去的两尊画出大概动作。建筑上的顶大小和形状要区别开，看起来才不重复。



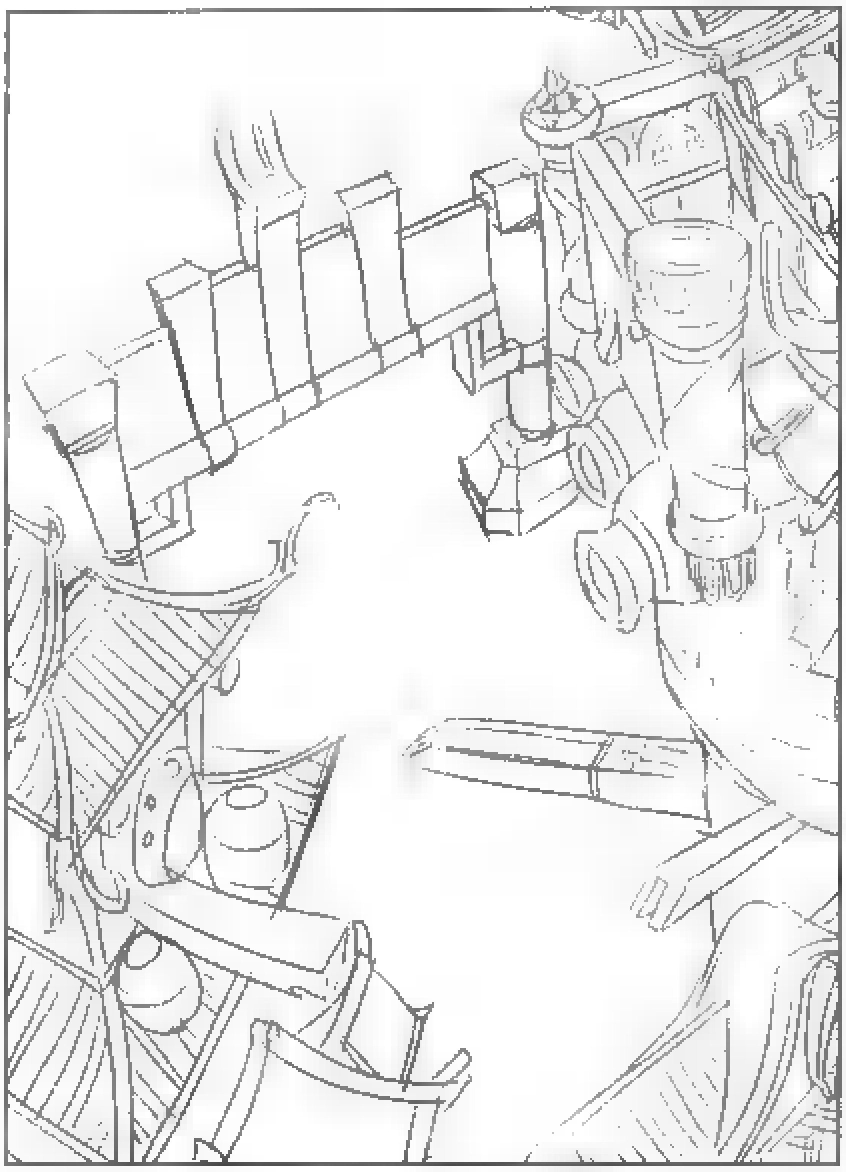
14 画出中下部分的建筑结构细节图。注意用线较细，因为透视关系，也要注意虚实变化。但是形要画准确，并擦去一些草稿线进行下一步绘画。



15 进一步往建筑下面深入细节，画出一截旋转楼梯，使画面显得有人气且更加生动，主要注意楼梯的角度和透视。



16 画出主体建筑底端细节，注意不要过多添加瓦片细节，这一局部要画的稀疏，保留空间透气性，只用画出各个部分的结构线即可。



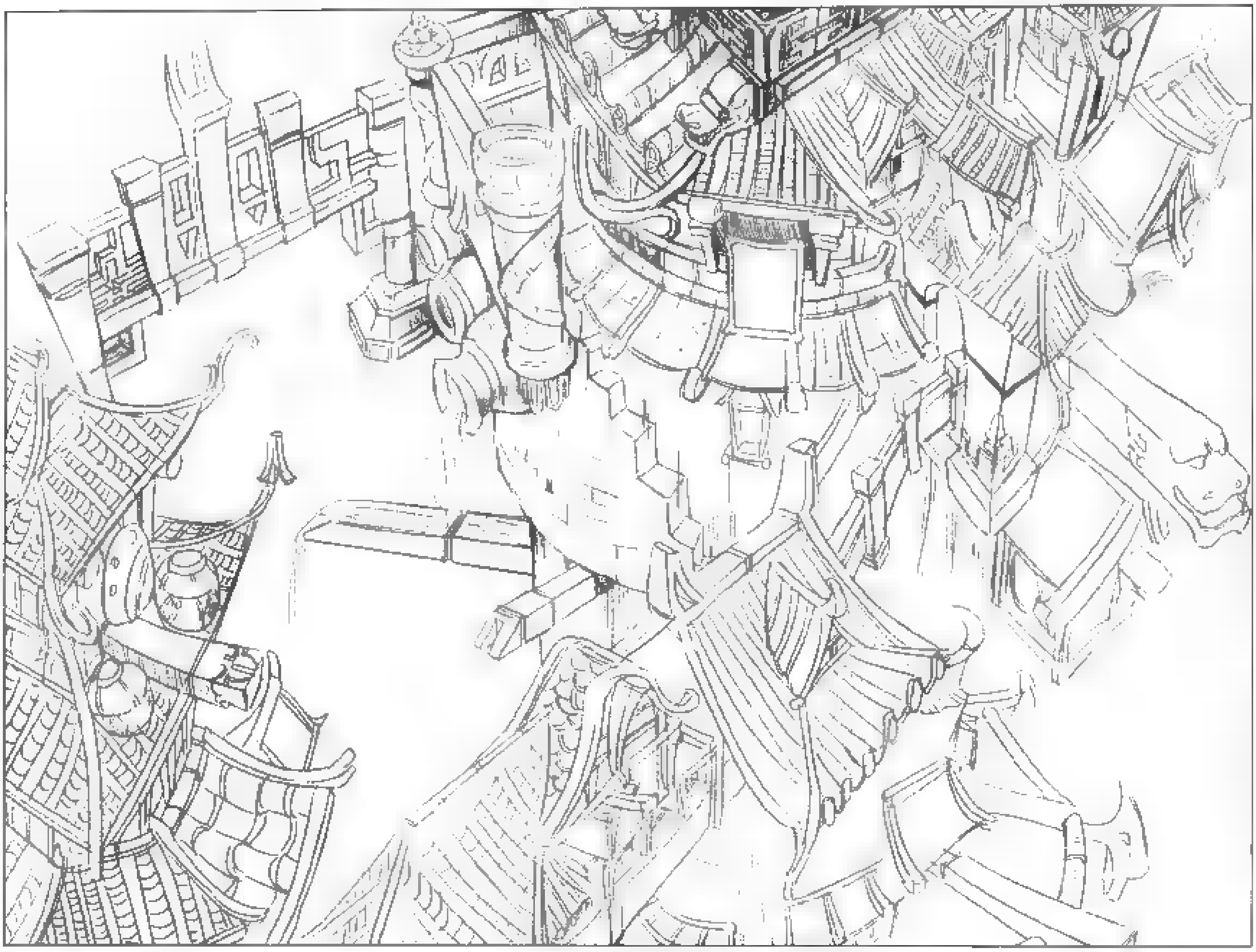
17 画出左下角建筑的细节构图，包括一个第二中心的牌坊结构。[redacted]去所有草稿线。



18 刻画主体石柱的细节。强调出雕花和石虎的主体，在背光处加强线条。



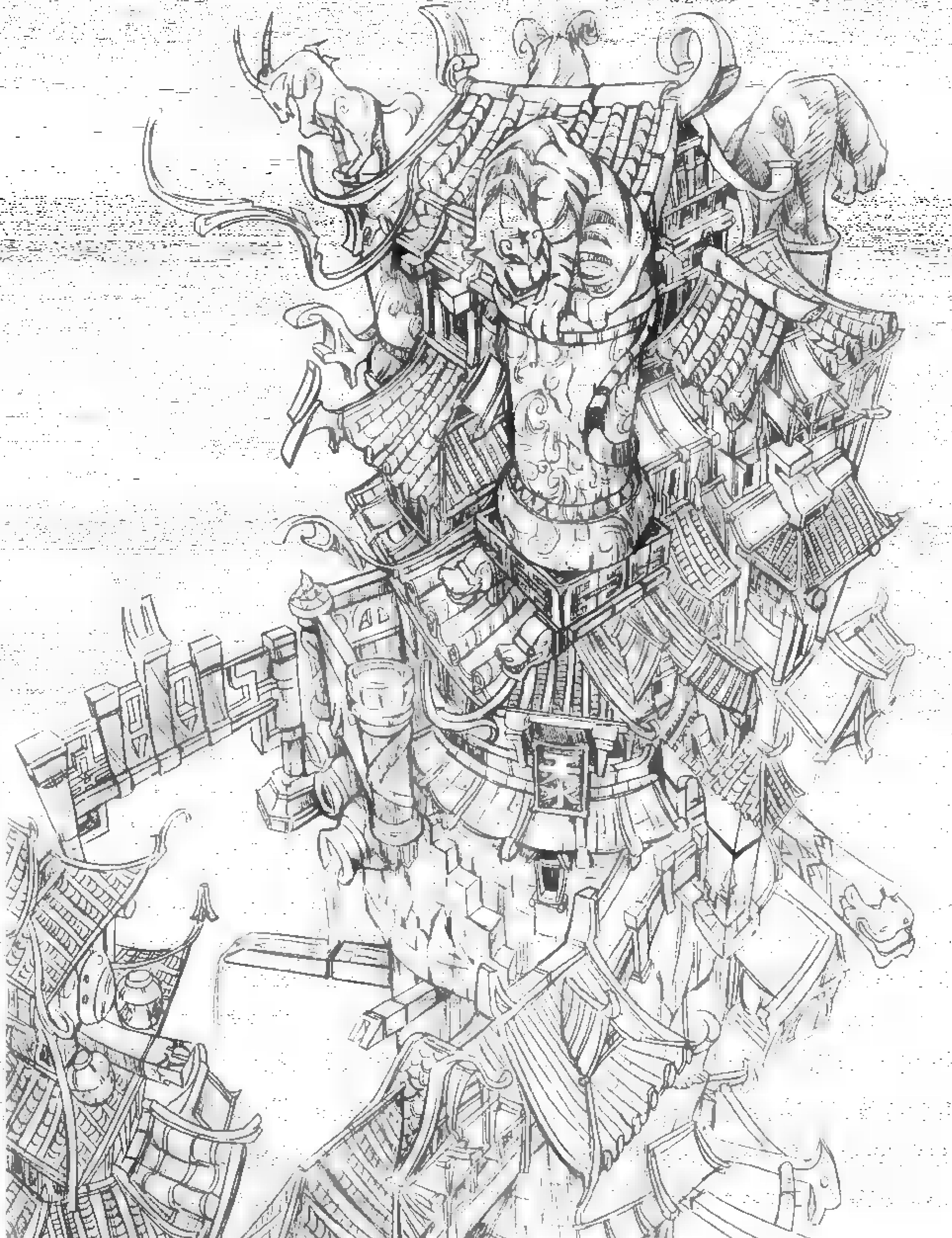
19 细化房顶的细节，添加阴影突出结构，使画面更立体。调整局部细节形不准的地方。



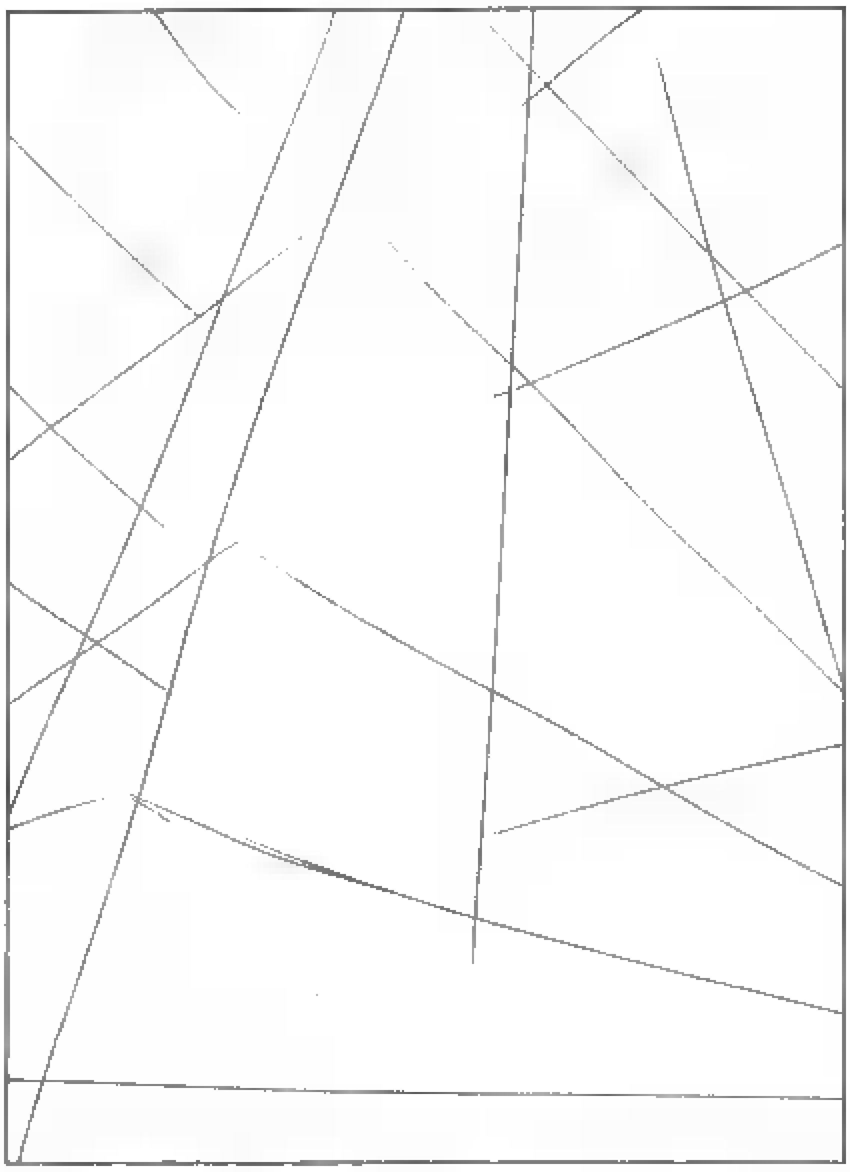
20 画出下半部分建筑的细节，注意线条的虚实变化。



21 加深结构线和主体景物，突出主体，并在所有背光处添加阴影，特别是视觉中心处要重点修饰。完成。



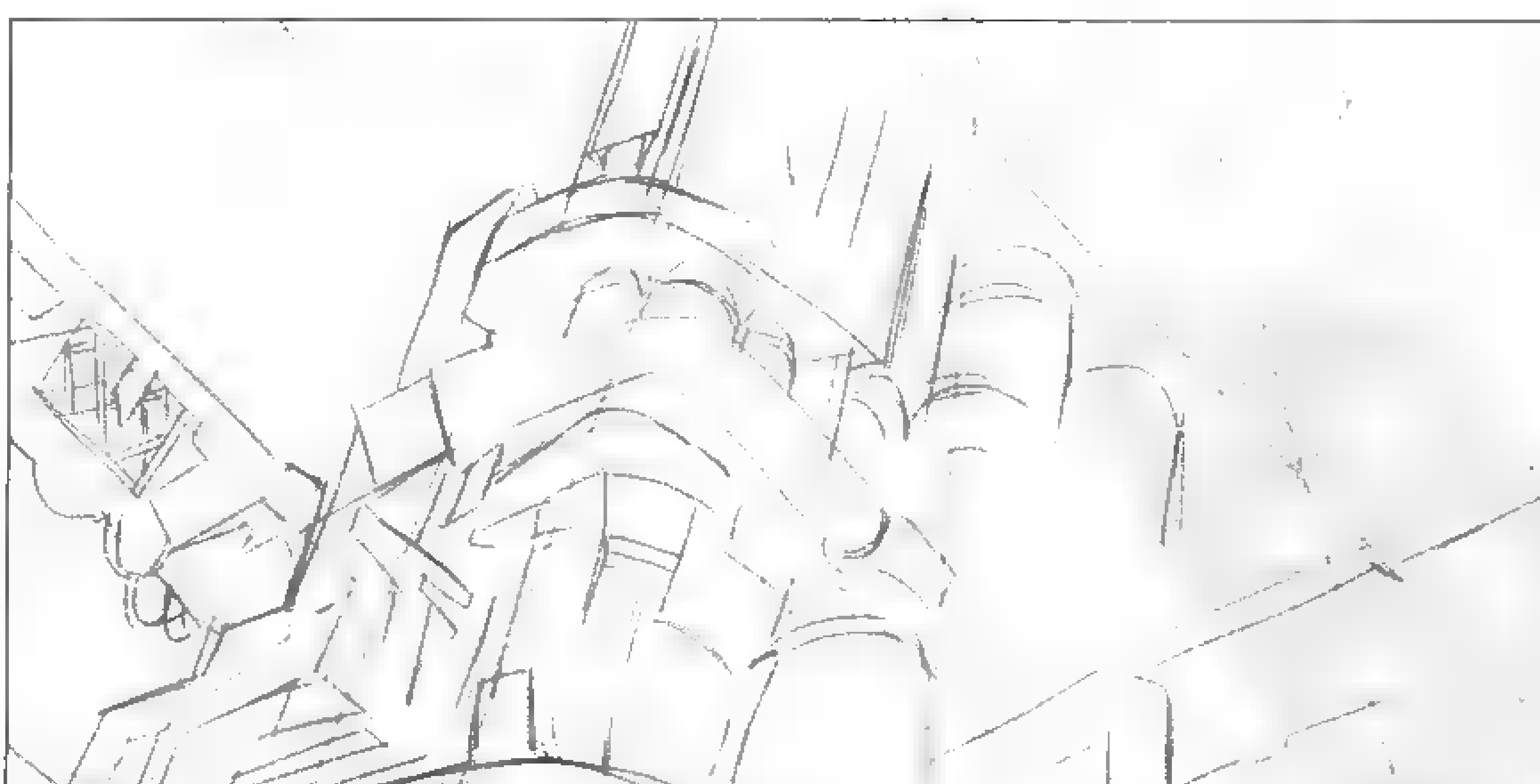
科幻场景



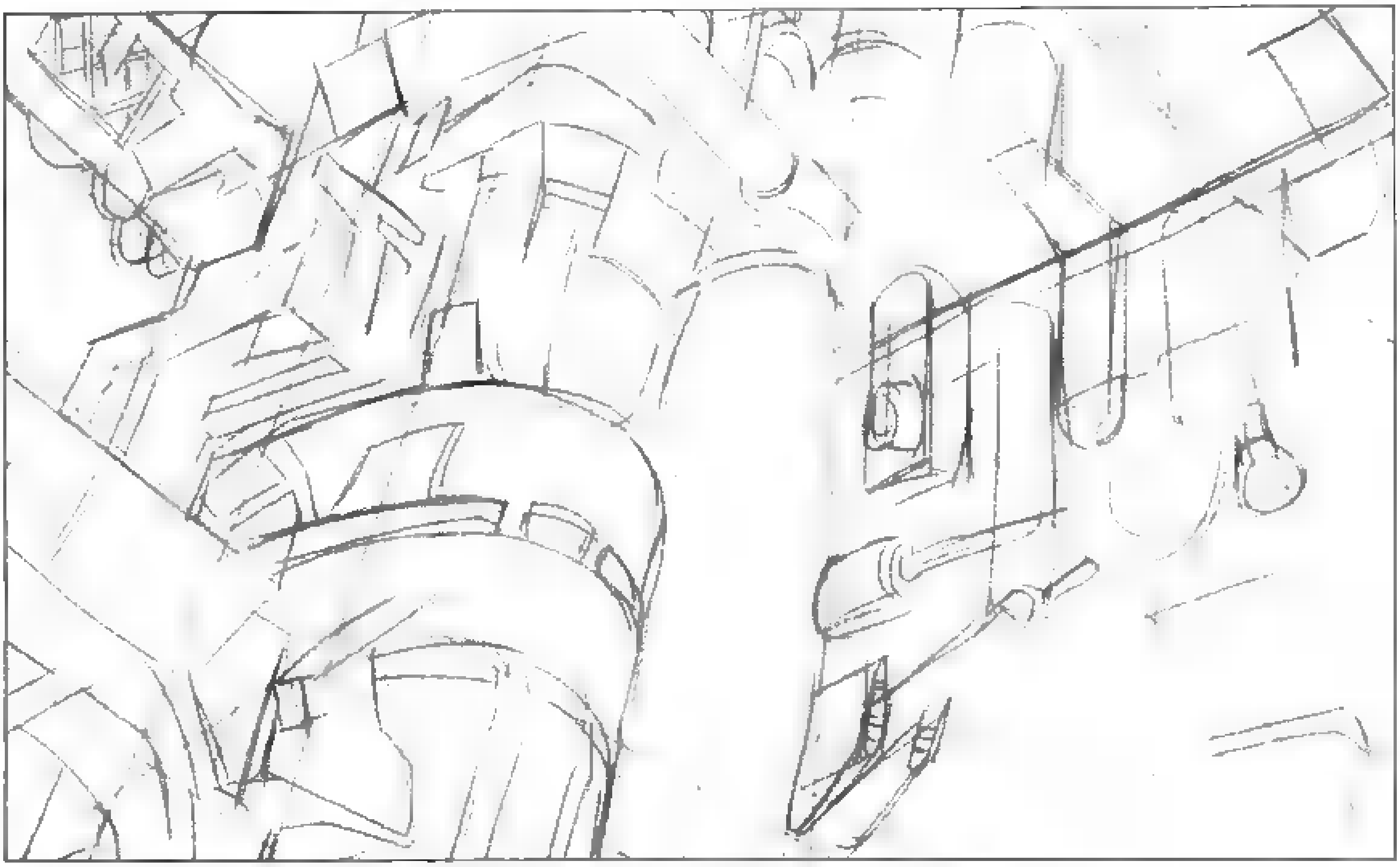
1 此构图采用仰视视角，视平线位于画面最下部，透视线向上收拢，视觉上看起来宏伟、高大。



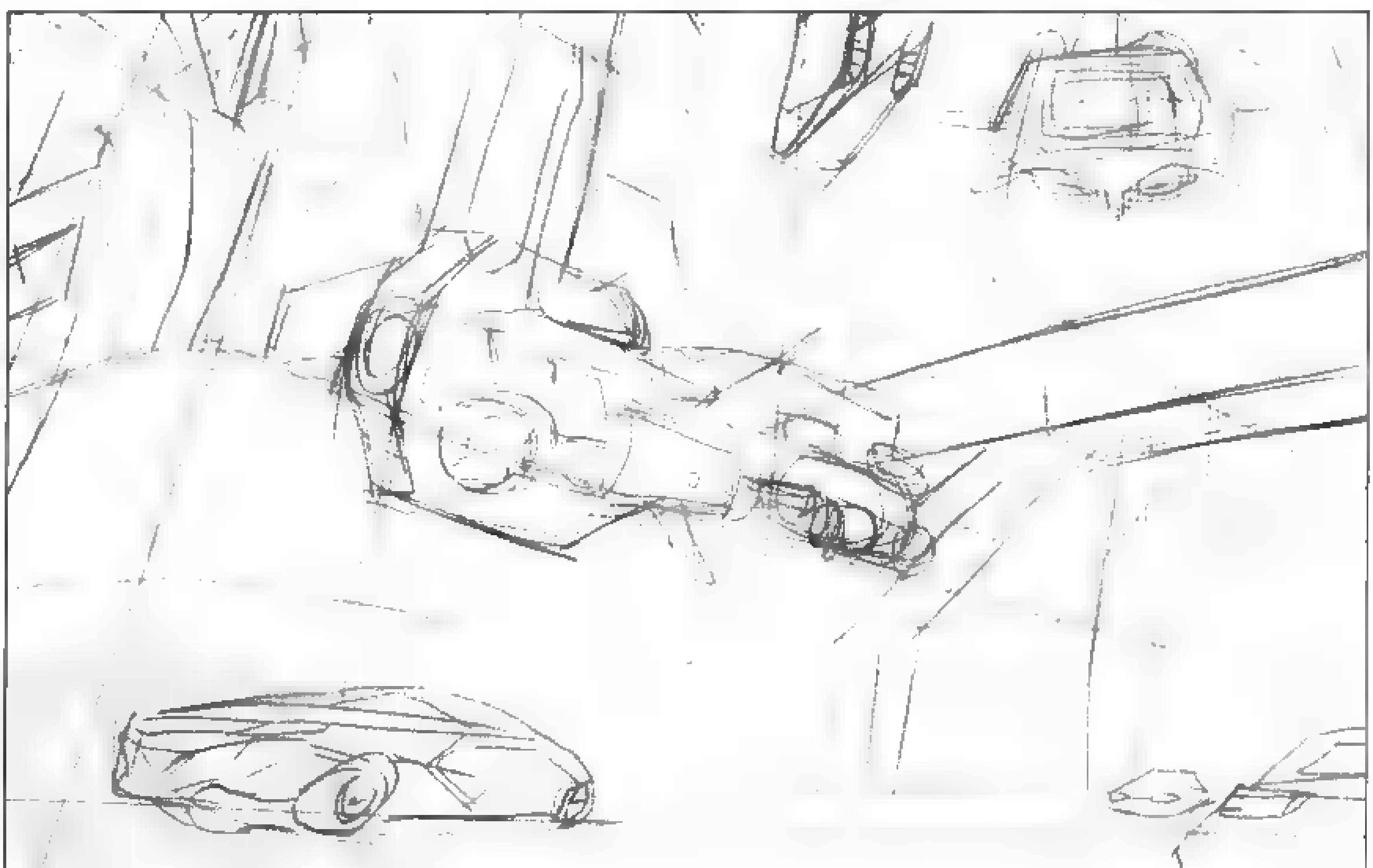
2 根据透视线，画出主体建筑物和道具的基本轮廓草图。



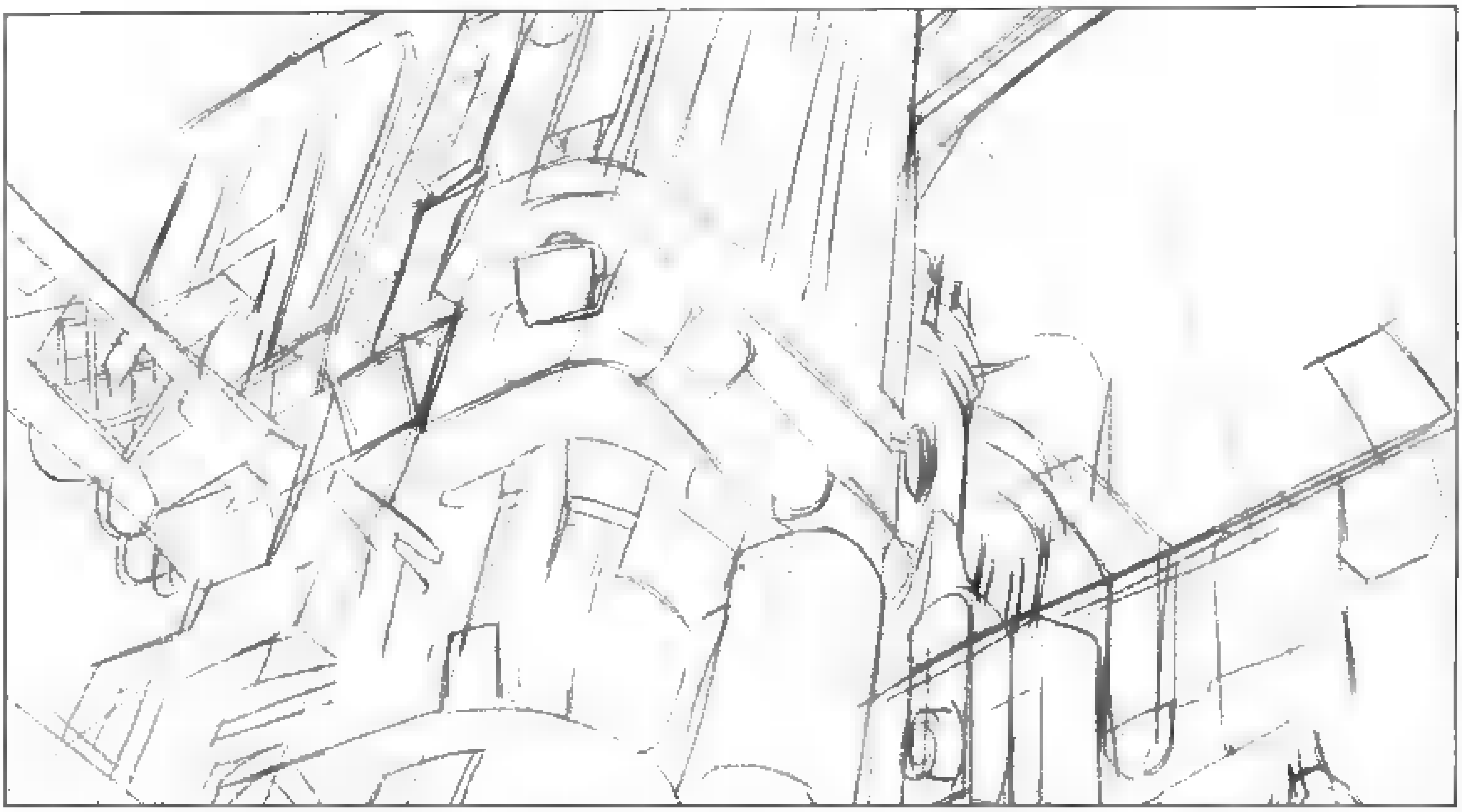
3 由于画面场景很大，所以我们将分局部来进行绘制，现在先从左上角的建筑初步细节画起，注意桥的链接与透视关系，中间部分先大概画出草图后面再进行细化。



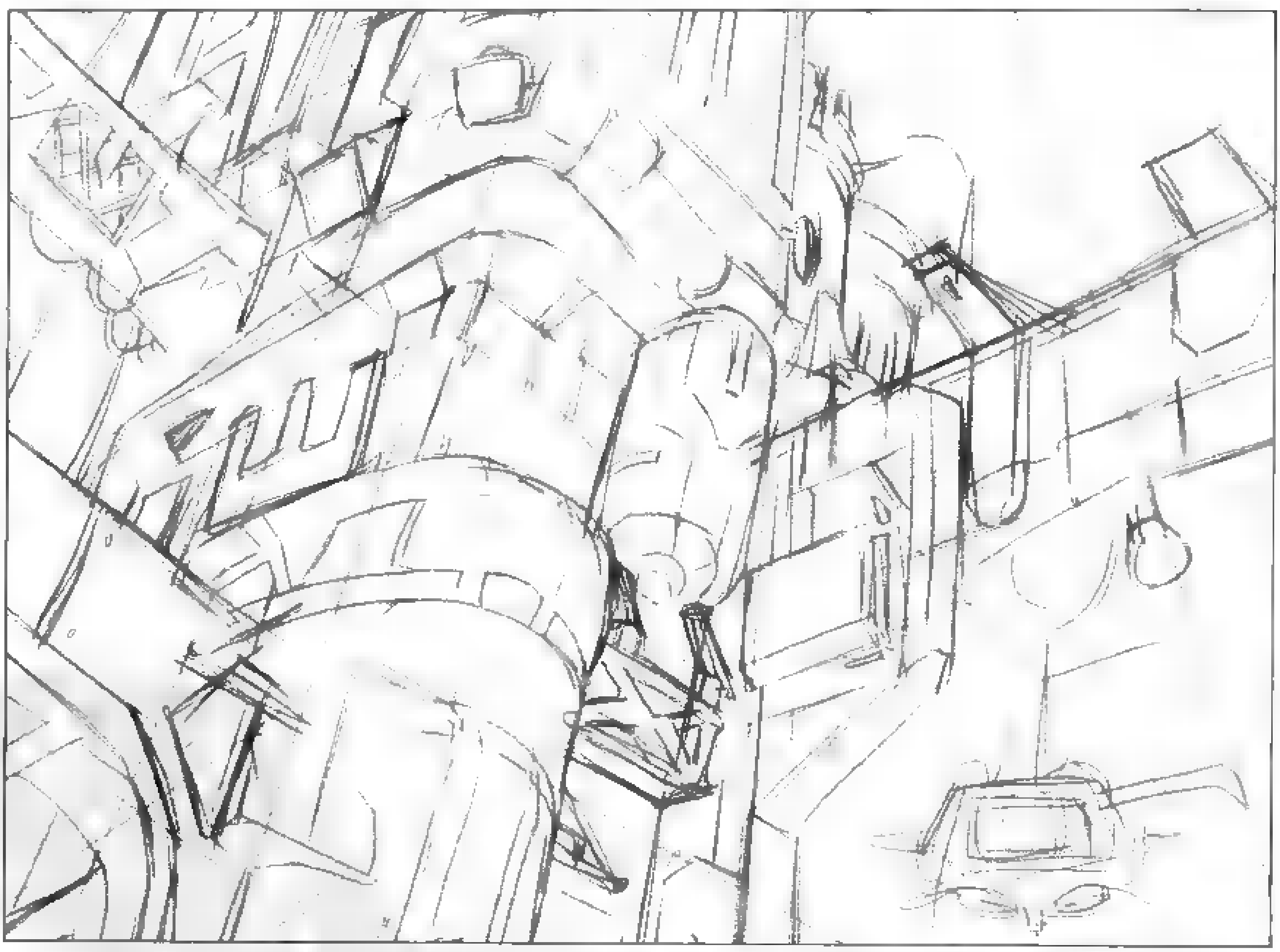
4接下来描绘中下部分主体建筑结构细节和右边的一座桥的初步细节，注意透视关系。



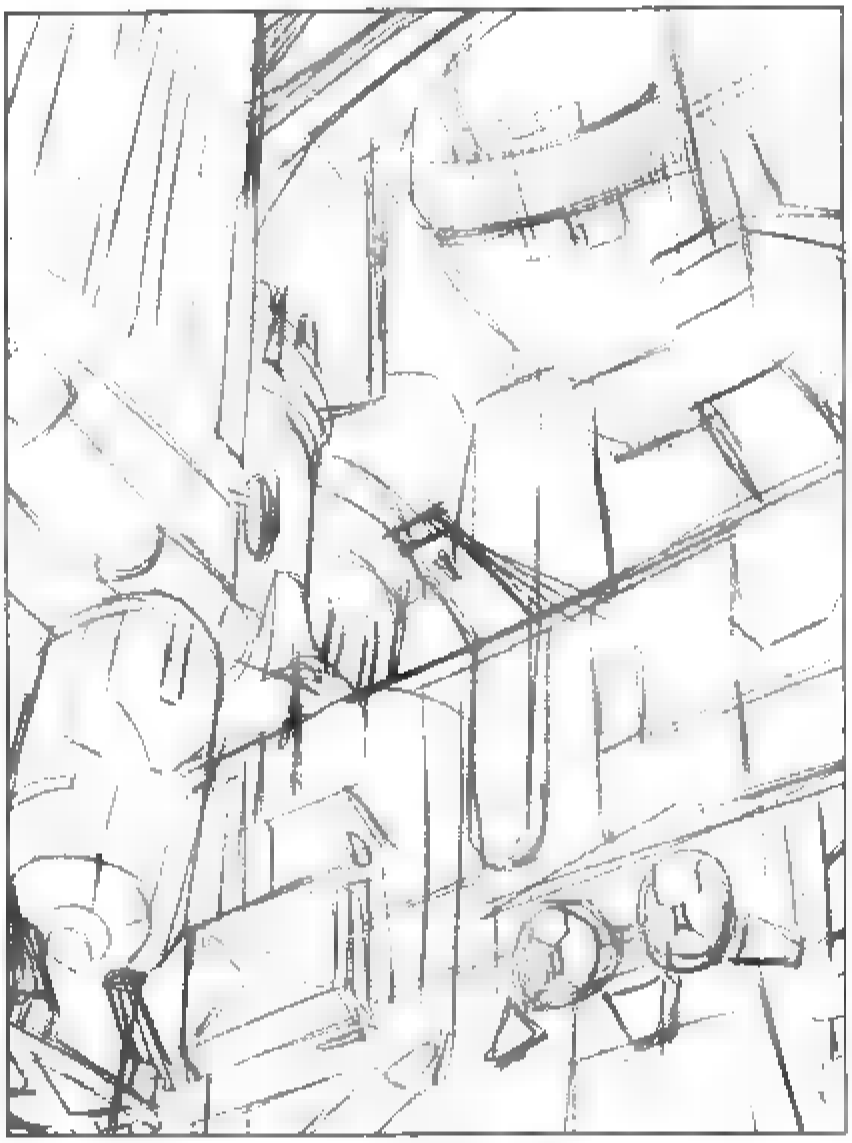
5画出交通工具，即飞船和未来汽车草图。注意它们的行驶方向和透视。



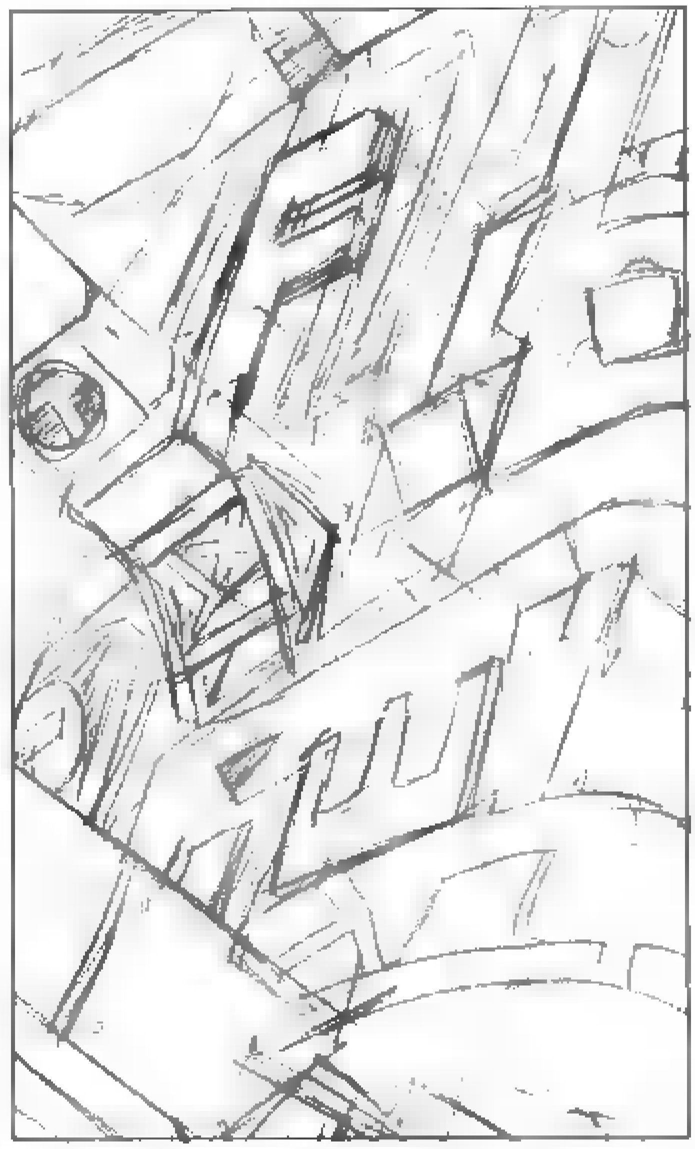
6 画出主体建筑顶端广告牌上的文字以及周围的建筑造型，注意透视。



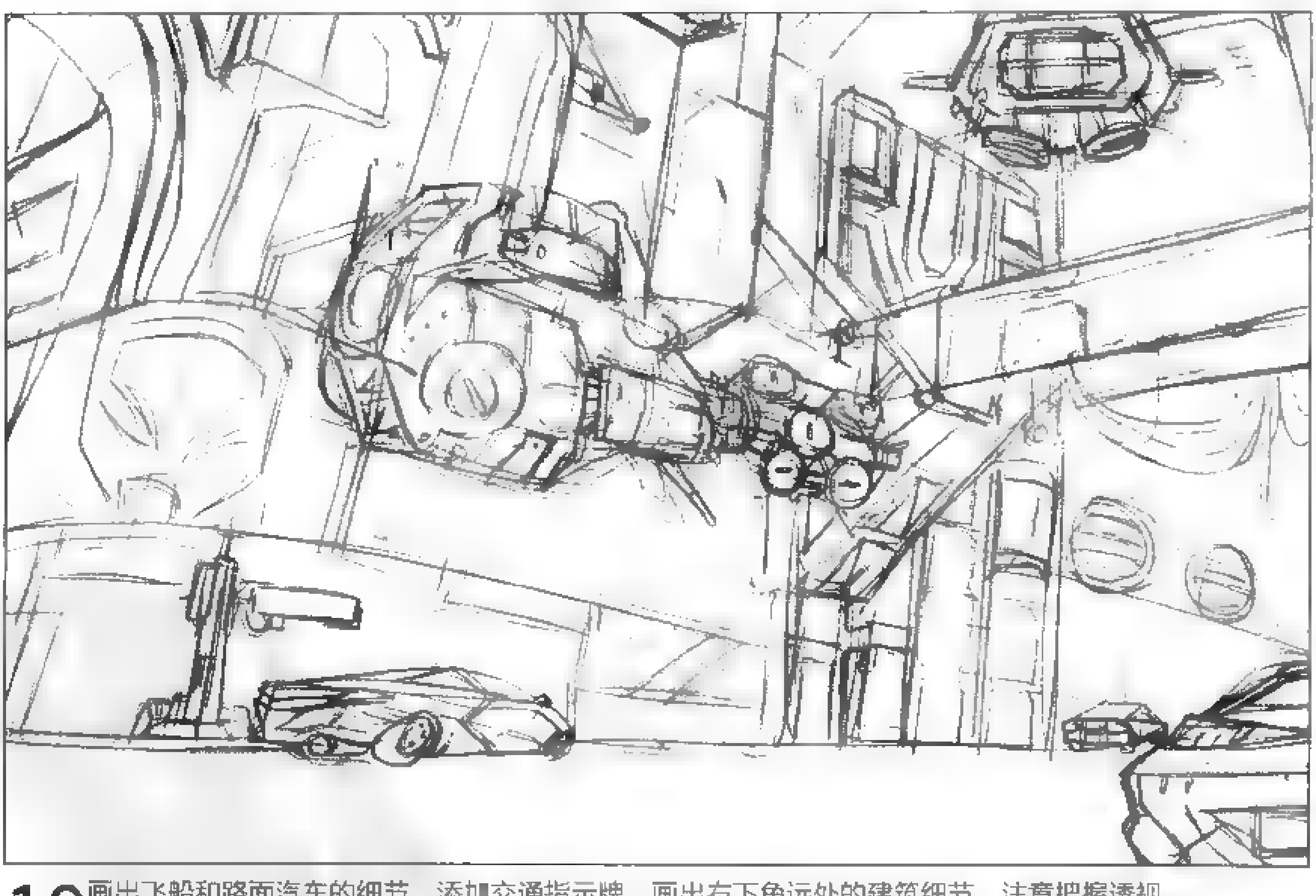
7 画出建筑中部的结构细节和右边连接桥梁的细节基础，擦去一些之前的结构草稿线，使画面更干净整洁。



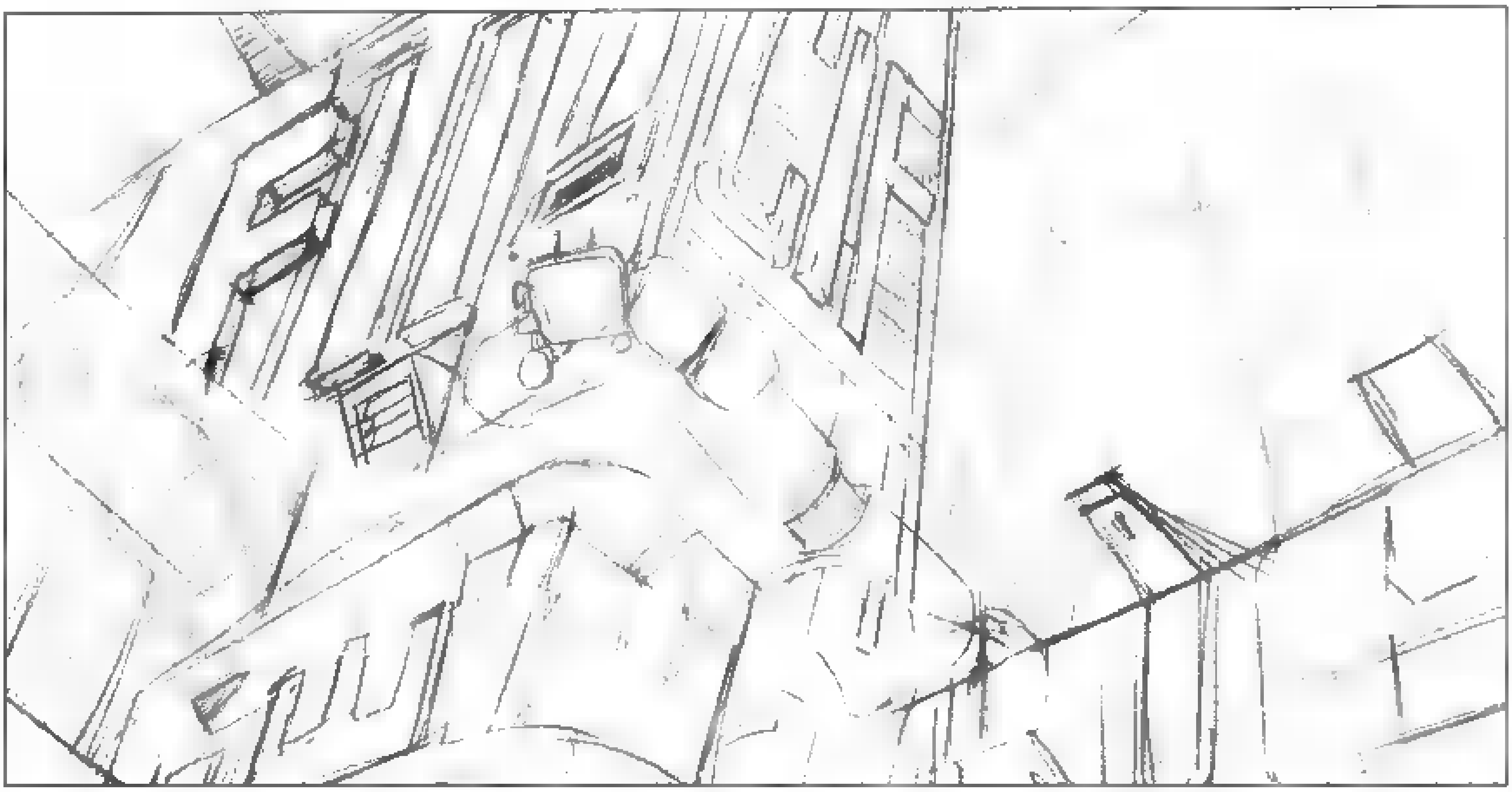
8 画出右上角顶部细节，有多座桥和平台，几乎看不见天空。



9 画出左上角桥梁的细节图，还有建筑物上的广告牌。



10 画出飞船和路面汽车的细节，添加交通指示牌，画出右下角远处的建筑细节，注意把握透视。



11 接下来重新用整洁的线条描一遍主体建筑的上端，画清楚结构和细节。要注意文字的透视和建筑物的转折。



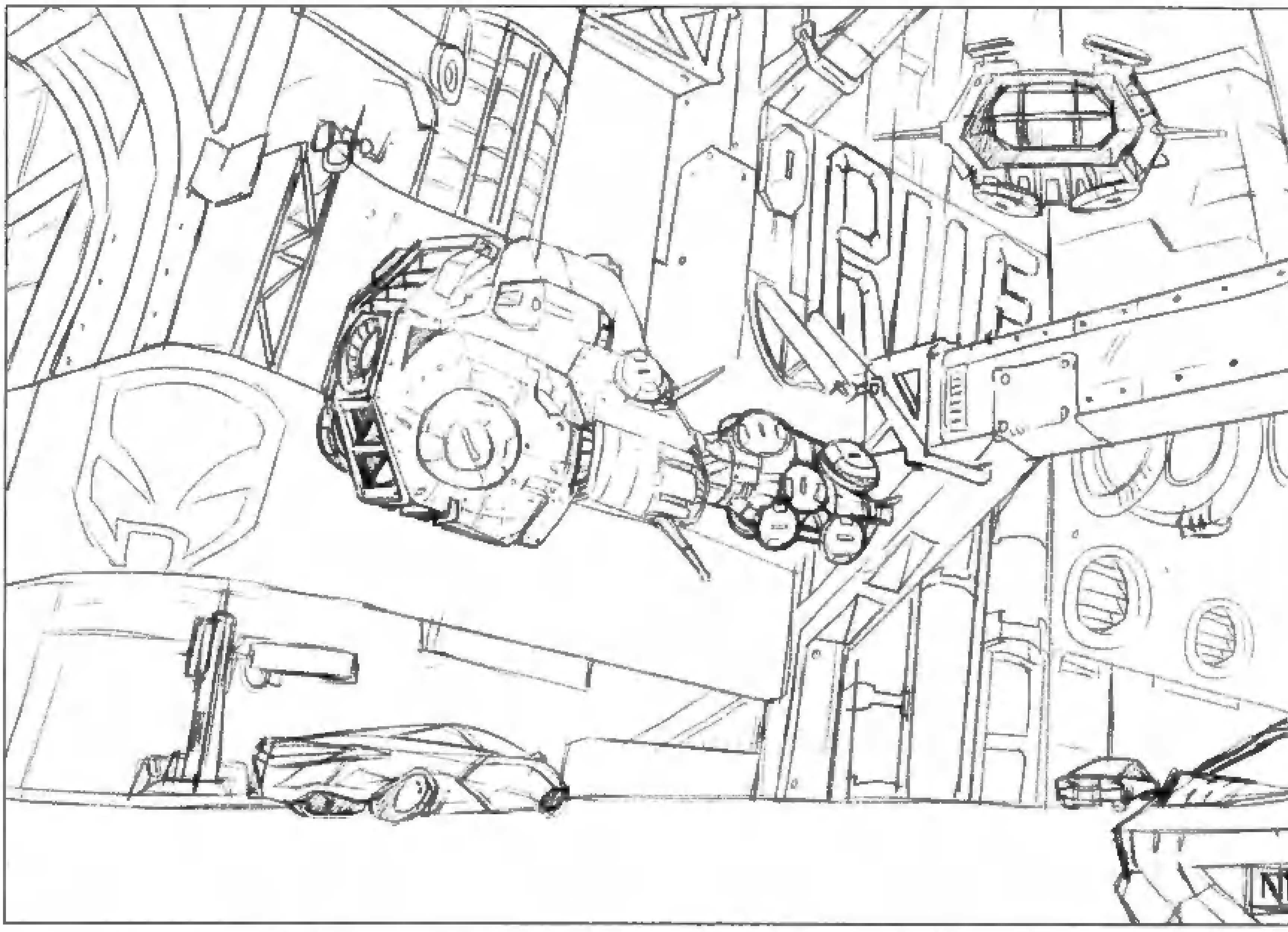
12 然后逐步向下深入刻画，画出左侧桥梁以及周边建筑的细节结构，注意疏密关系。擦去一些草稿线。



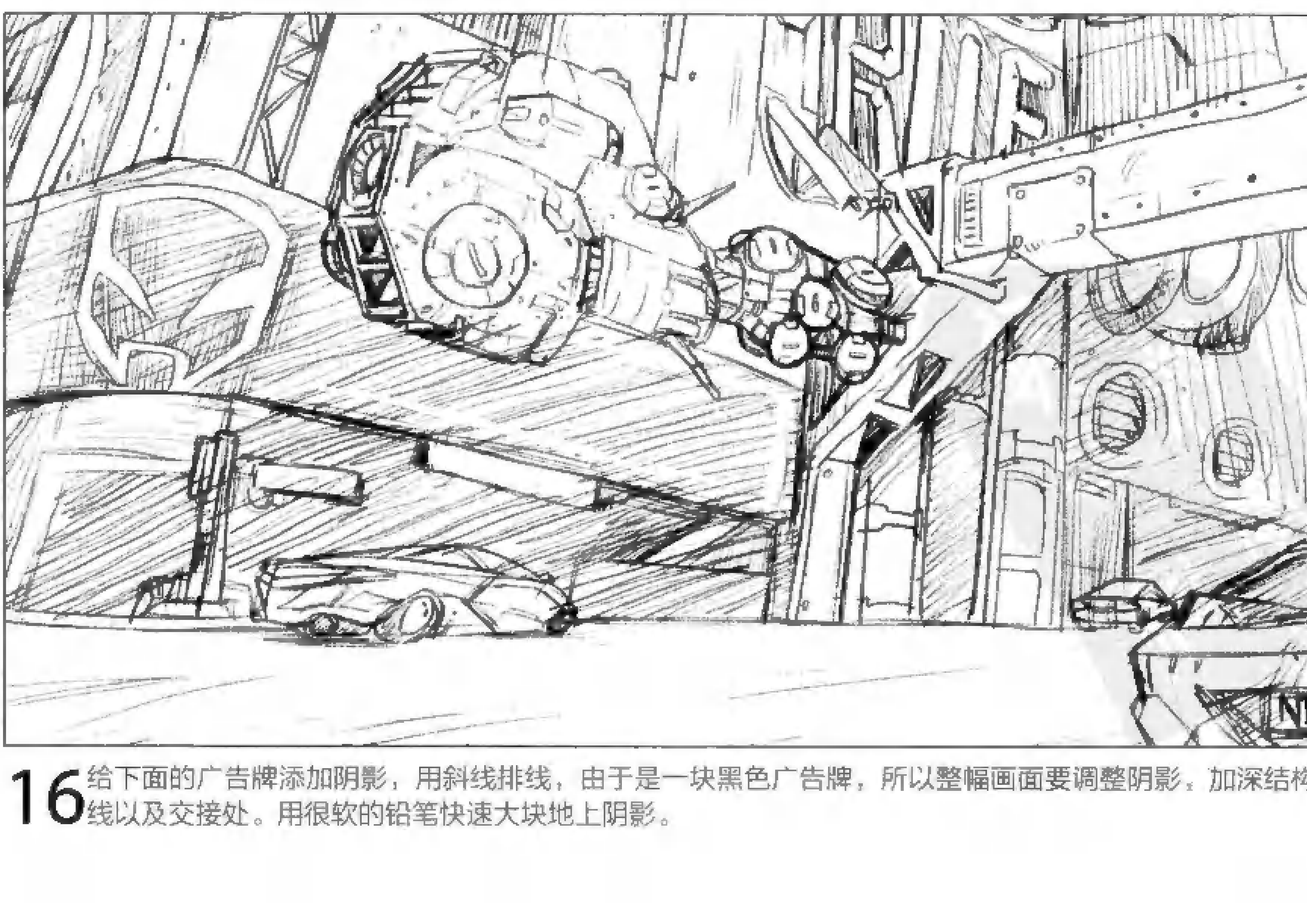
13 继续勾勒出中部细节和右边桥梁的一部分，远处的场景用单线，画得虚一点。



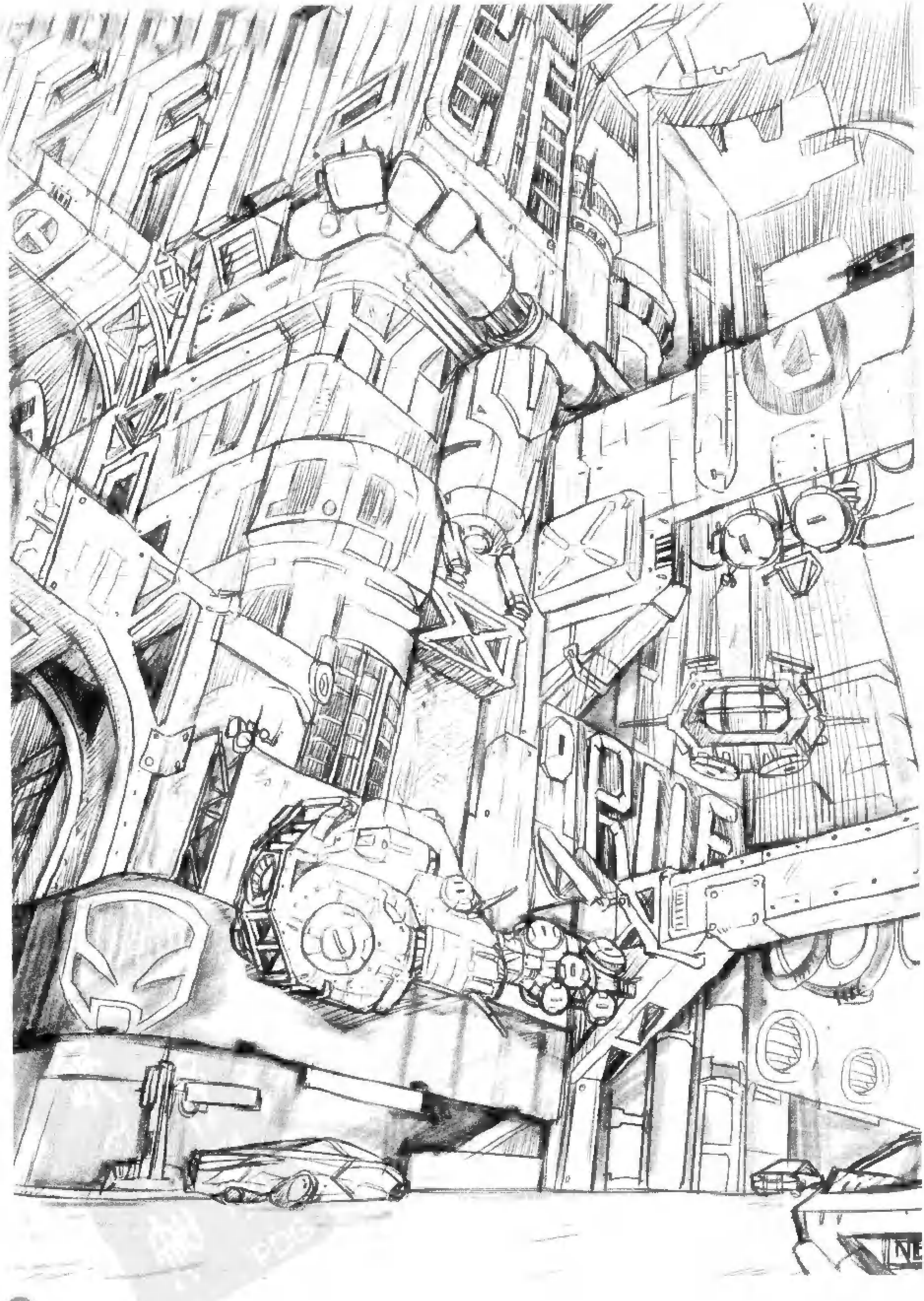
14 用单线勾画出画面中下部分所有道具场景的具体结构线。注意透视、比例关系以及前后遮挡关系。



15 擦去透视线和草稿线，描绘出飞船和汽车的具体结构。飞船和汽车是中近景，需要仔细刻画，上面的细节要清楚准确。远处的背景可以弱化处理。



16 给下面的广告牌添加阴影，用斜线排线，由于是一块黑色广告牌，所以整幅画面要调整阴影，加深结构线以及交接处。用很软的铅笔快速大块地上阴影。



责任编辑：陈藏华
封面设计：李海超
策划出品：亿卷征图



漫画基础
草图构思
头部案例
身体案例
动作案例
服装案例
构图案例
场景案例

Excellent Comic Sketching Techniques

7

销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5084-9517-0
9 787508 495170 >
定价：39.80元